



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

**FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

**“Diseño de piezas gráficas que promuevan el aprendizaje
experiencial de los visitantes del programa Rutas de
Leyendas de la Fundación Quito Eterno”**

**Nombre:
Pablo Javier Espinosa Navas**

**Director:
Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D.**

Quito, Octubre 2014

Índice

Agradecimientos.....	4
Dedicatoria	5
Antecedentes	6
Introducción	10
1.1.Funcionamiento de las Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno	13
1.1.1. El proyecto Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno	13
1.1.2. Las Rutas de Leyendas, un atractivo turístico valorado por los visitantes del Centro Histórico de Quito.....	15
1.1.3. Valoración del aprendizaje y su experiencia en la Ruta de Leyenda	18
1.2. Promoción cultural, aprendizaje significativo y diseño de experiencias	21
1.2.1. Gestión Cultural, promoción y comunicación de emprendimientos culturales, estrategias para su difusión.....	21
1.2.2. Aprendizaje experiencial y significativo.....	22
1.2.3. El Diseño de Experiencias	25
1.3. Requisitos y condicionantes del proyecto.....	28
1.3.1. Requisitos de la Fundación, Usuarios y estructura de las Rutas	28
1.3.2. Requisitos teóricos	29
1.3.3. Requisitos de diseño	30
2.1. Desarrollo de la idea de diseño a usarse en las Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno	33
2.1.1. Detalle del recorrido por los diferentes puntos de encuentro	33
2.1.2. Ideas de Diseño	35
2.2. Desarrollo a detalle de los diseños gráficos para las Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno	43
2.2.1. Piezas Gráficas lúdicas del personaje y sitio histórico	44
2.2.2. Comic - Agenda Coleccionable	47
2.2.3. Elementos de Diseño	49

2.3. Validación de Diseños con la Fundación Quito Eterno.....	50
2.3.1. Cumplimiento de los requisitos y objetivos de la Fundación Quito Eterno	50
2.3.2. Integración de las piezas gráficas con la Ruta de Leyendas y el personaje	51
2.3.3. Puntos de vista de los participantes del programa Rutas de Leyendas	51
3.1. Presentación de la propuesta final	54
3.2. Validación final de las piezas gráficas con la fundación Quito Eterno	59
3.2.1. Validación final Piezas Gráficas	59
3.3. Requisitos Técnicos	62
Conclusiones	66
Recomendaciones	67
Bibliografía	68

Agradecimientos

Agradezco profundamente a mi familia porque ha sido el pilar fundamental de mi vida así como de todos los éxitos y han sido incondicionales en todo momento aún cuando las situaciones se tornaban difíciles, me apoyaron y me dieron todo el soporte necesario para que hoy pueda alcanzar una de mis metas.

De manera muy especial agradezco al Ds. Xavier Jiménez Álvaro y a la todos los integrantes de la Fundación Quito Eterno, ya que gracias a su aporte y conocimiento en los diferentes campos de estudio de este trabajo el mismo ha podido ser realizado de la manera que esperaba y con los resultados necesarios.

Finalmente Agradezco a mis amigos ya que gracias a ellos las situaciones difíciles se volvieron más llevaderas y las demás situaciones se disfrutaron. No quiero terminar este agradecimiento sin mencionar de manera global a todas aquellas personas que han aparecido en mi vida, sin importar si el impacto que dejaron en mi vida fue positivo o negativo todos han dejado una valiosa enseñanza en mi vida y dichas enseñanzas han hecho de nosotros lo que somos hoy en día.

Dedicatoria

A mis padres Edison Espinosa y Gina Navas por su esfuerzo y dedicación, los cuales han permitido que alcance mis metas y me han permitido culminar esta excelente etapa de mi vida.

A toda mi familia ya que ella ha estado día tras día otorgándome la fuerza necesaria para alcanzar mis metas, a los amigos verdaderos por los buenos y malos momentos compartidos, a una persona muy especial en mi vida que me dio su apoyo durante todo este trabajo y sigue apoyandome a conquistar las metas del futuro y a todo aquel que con su esfuerzo y trabajo busca conseguir sus metas sin importar lo pequeñas o grandes que estén sean.

Finalmente a la vida porque en las palabras de Gregorio Marañón (1887-1960) médico y escritor español: “Vivir no es sólo existir, sino existir y crear, saber gozar y sufrir y no dormir sin soñar. Descansar, es empezar a morir”.

Y ella en el día a día nos permite gozar de los pequeños y grandes triunfos, alegrías y detalles de todo lo que conseguimos en la vida.

Por último quiero dedicar este trabajo así como parte de este título a una persona muy especial para mí por que siempre me enseñó a verle el punto divertido a todas las situaciones y que nos dejó antes de hora, esto es por ti mi querido primo Bryan, siempre estarás en nuestros corazones.

Antecedentes

La preservación de la cultura es un punto importante en las sociedades ya que en la época actual estamos inmersos en una globalización lo cual pone a prueba a las tradiciones de las diferentes culturas ya que con esta se introducen diferentes aspectos de las culturas alrededor del mundo, por lo cual la identidad cultural de las sociedades se empieza a transformar y empiezan a perder las tradiciones más antiguas y comienzan a apropiarse de nuevas identidades. La hegemonía cultural la cual explica claramente como las sociedades con una variedad de culturas y tradiciones suelen ser dominadas por una de las clases sociales ya que los valores, creencias, percepciones de este grupo se vuelven la norma a seguir dentro de la sociedad.

Por lo tanto para poder mantener una identidad cultural propia en cada sociedad las diferentes tradiciones que estos poseen son un punto importante a ser tratado y rescatado, los proyectos que existen para mantener las tradiciones deberían tener un mayor apoyo por parte de los diferentes gobiernos no solo por ser parte de sus mismas culturas si no para preservar una identidad cultural en las nuevas generaciones y estas sientan apropiación de las mismas y se vuelva algo con lo que se puedan sentir identificados.

La preservación de la cultura es importante en las sociedades ya que según Thomas Basfield “Son las expresiones, creencias y conductas que una sociedad adscribe y son rasgos heredados del pasado las cuales implican valor y significado y por esto proporcionan una razón para su preservación” (Barfield Thomas, 2000.), como lo explica Barfield las tradiciones son expresiones culturales las cuales son parte de la identidad de los diferentes pueblos así como sociedades por lo cual su preservación es un factor a tomar en cuenta en las diferentes culturas.

Se considera tradición a los valores, creencias, costumbres de formas de expresión artística característicos de una comunidad o sociedad en especial a aquellos de transmisión por vía oral por lo cual coincide con el folclore de una cultura a lo cual se lo conoce como sabiduría popular, la visión de conservación de las tradiciones depende de su capacidad para renovarse, como la capacidad de cambiar de forma pero siempre manteniendo su trasfondo, principalmente en el mensaje con el cual se trata de llegar a la persona a la cual se le está transmitiendo la tradición.

Primero para aclarar la identidad cultural como medio de entendimiento de una sociedad es necesario entender cuáles son los niveles de identidad que existen ya que como nos explica la antropóloga Rosa Elena Yépez en el libro “Identidad y Pertenencia” existen 3 tipos de identidades básicas que se podrían tratar las cuales son:

- Identidad Individual
- Identidad Grupal
- Identidad Cultural

Al explicar cada una de estas se muestra de una forma en la cual las tres se encuentran conectadas entre sí y como parámetros para conocer a una sociedad o grupos étnicos como tales. Ya que primero se explica que es la identidad en general para después poder entender las otras 3 de una mejor manera, la identidad la cual según la autora es un proceso que se va conformando, va cambiando y adaptándose por lo que no es algo estático por lo cual como manera de apoyo a esta idea se cita a Vaca Bucheli quien indica:

“La identidad no es algo que se constituya de una vez y quede como un referente permanente, más bien lo que caracteriza a la identidad es la ambigüedad, la adaptación a intereses múltiples y a veces contrapuestos, el cambio frente a nuevas circunstancias”.(Rosa Elena Yépez, 2006 pag.18 cita Bucheli V.).

Identidad Individual o Personal es la cual permite a una persona formar parte de algo y conocer a que grupo pertenece para corroborar esta idea se cita a Erik Erikson “La identidad es una sensación de mismidad y de continuidad”, por lo cual la identidad personal es la cual nos permite ser el “yo” como entidad única la cual puede ser reconocida por el resto con las similitudes y diferencias que se pueden percibir una con otras personas. Para poder construir la identidad personal es necesario conocer el espacio tiempo en el cual está involucrado cada individuo ya que el entorno es el papel más importante en este ámbito de construcción de personalidad.

Identidad Grupal supone la conciencia compartida por los miembros de una sociedad frente a otra, esta se presenta siempre que se enfrenta un grupo contra otro ya que las individuales de cada miembro de los varios grupos se da cuenta de las diferencias que existen entre los miembros de cada uno de estos, en este enfrentamiento es cuando se puede generar una posibilidad con la cual se puede llegar a tener similitudes con ciertos miembros de otros grupos, pero la identidad grupal al igual que el resto de identidades se encuentra en un cambio continuo cuando se presentan estos enfrentamientos, cuando cada individuo se identifica con un grupo los hace mediante circunstancias similares para poder explicar con mejor se cita el siguiente ejemplo:

“Si soy mujer me identifico con las mujeres en una identidad primero individual y luego grupal en esta lo hago no solo como mujer en cuanto parte del mismo género y diferente del otro”. (Rosa Elena Yépez, 2006, pag.28).

La Identidad Cultural como tal son los pueblos, sociedades son también grupos, mayores o menores que poseen y generan una cultura y la viven como tales, se habla de identidad cultural cuando un grupo humano determinado se da cuenta y reflexiona de su ser grupal por lo tanto ninguno de los miembros pueden entender o poseer una identidad sin reflexionar acerca de su propio “yo”, por lo tanto para tener una identidad cultural supone una reflexión de la cultura en si, como podemos observar que esta la conforman todos los miembros de una misma sociedad los cuales se identifican y agrupan como tal.

Como explica Jonathan Friedman en su libro “identidad cultural y proceso global” la globalización y la cultura se han visto desde diferentes ángulos pero siempre considerando a una más que a la otra por lo cual aclara cómo ciertos aspectos religiosos, culturales, han ido renaciendo mediante el tradicionalismo como el autor llama a este movimiento el cual se esfuerza en recuperar un identidad mediante la cultura, por lo cual considera a este proceso como algo global.

El autor argumenta que no debemos recurrir a novelas o textos los cuales traten acerca de estos temas ya que como explica solo tenemos que descubrir que nuestra cultura es tan auténtica y exótica como la de cualquier cultura tribal de la cual se haya escrito ya que también poseemos rituales, cuentos susceptibles de un análisis acerca de su estructura y realismo por lo cual plantea una frase que nos hace comprender porque nos estamos deshaciendo de

nuestro pasado en la época actual “la voluntad autoconsciente del hombre de destruir su pasado y controlar su futuro”(Jonathan Friedman, 2001, pag.129 cita a Bell, 1976).

La cultura ecuatoriana es muy rica en cuanto a tradiciones y leyendas se refiere, especialmente las que se transmiten de forma oral. A lo largo de todo el País se pueden encontrar una variedad de leyendas las cuales son parte ficción y parte realidad estas eran tradicionalmente transmitidas dentro de las familias mediante el relato oral el cual generalmente pasaba del miembro más viejo de la familia a hacia sus hijos o nietos. Por lo cual para poder mantener una identidad cultural propia, en cada sociedad las diferentes tradiciones y leyendas que estas poseen son un punto importante a ser tratado y rescatado ya que las mismas aparte de ser historias fantásticas llevan implícitas valores y conductas de los seres humanos como mensaje, acerca de lo bueno, lo malo, etc. Mediante estos mensajes implícitos en las leyendas se pretende enseñar una forma de comportamiento social correcto. Sin embargo, esta forma de transmisión de las historias y leyendas la cual se volvió una tradición dentro de la sociedad se ha ido perdiendo debido a algunos factores como la migración producida en el país, la falta de comunicación que existe acerca del tema en cuestión, la poca implementación de las nuevas tecnologías para una mejor forma de comunicación, la falta de recursos para poder mantenerlas como patrimonio cultural del país.

Los proyectos que existen para mantener las tradiciones deberían tener un mayor apoyo económico por parte de los diferentes gobiernos no solo por ser parte de sus mismas culturas si no para preservar una identidad cultural en las nuevas generaciones y estas sientan apropiación de las mismas y se vuelva algo con lo que se puedan sentir identificados. Al tener una brecha con las nuevas generaciones ha creado un vacío en la transmisión de las leyendas, historias y valores por esto único.

Además, el poco trabajo desarrollado para dar un mayor interés a los niños y jóvenes mediante una nueva manera de ver las leyendas para poder generar una mejor pregnancia y un sentimiento de pertenencia de parte de estos en cuanto a las leyendas que la ciudad ofrece. La fundación Quito Eterno la cual no es una entidad gubernamental si no una entidad ciudadana auto gestionada y sin fines de lucro, promueve el conocimiento del patrimonio de la ciudad y la construcción de la identidad Cultural así como mantener y difundir las leyendas y tradiciones quiteñas mediante diferentes proyectos los cuales en su mayoría se encuentran dirigidos a niños y jóvenes de escuelas y colegios de la ciudad. Fue creada en el 2001 y lleva ya 13 años, los proyectos que la fundación realiza han sido disfrutados por alrededor de unas 90.000 personas de las cuales el 80% de los usuarios han sido estudiantes de escuelas y colegios de la ciudad de Quito. La fundación maneja 4 proyectos importantes dentro de los cuales se manejan sub-proyectos, los proyectos activos que poseen son los siguientes:

- Investigación.
- Talleres.
- Teatrando Quito.
- Ruta de Leyendas.

Al ser una fundación independiente del gobierno esta no posee ayuda del mismo por lo cual debe financiar sus nuevos proyectos con las visitas que realizan con estudiantes a los lugares específicos de las leyendas e historias de la ciudad para sus 4 proyectos manejan un presupuesto de \$ 100.000 dólares anuales. El trabajo emprendido por la fundación Quito Eterno

es de suma importancia para poder mantener vivas las leyendas y tradiciones de la ciudad de Quito puesto que con los diferentes proyectos que la fundación maneja se pretende transmitir y hacer conocer las historias y leyendas mediante visitas a museos, casas, barrios históricos los cuales vieron nacer estas historias y en la cual se enseña tanto la parte histórica como la parte ficticia de estas.

El proyecto está dirigido a satisfacer una necesidad de rescatar las expresiones tradicionales y culturales de nuestro país específicamente de la ciudad de Quito. Al conocer como la globalización afecta a las culturas directamente haciéndolas apropiarse de diferentes aspectos los cuales no son suyos, la fundación plantea una alternativa para que las generaciones más jóvenes conozcan acerca de las leyendas y tradiciones de la ciudad y lo sientan parte de su construcción personal. En este trabajo de diseño gráfico se pretende crear una herramienta la cual apoye a mejorar la pregnancia de la información por parte del usuario dentro las rutas de leyendas específicamente.

Dentro del País tenemos algunos proyectos que se enfocan en mantener los aspectos culturales, los mismos se encuentran en los Ministerios de Cultura y Ministerio Coordinador del Patrimonio los mismos al ser entidades del estado sacan estos proyectos adelante con los ingresos que reciben del gobierno directamente los proyectos que se trabajan en los ministerios antes mencionados son los siguientes:

- Desarrollo Cultural Integral.
- Fomento y Conservación de la Cultura.
- Implementación del plan de protección y recuperación del patrimonio cultural del Ecuador.
- Proyecto Emblemático Ciudades Patrimoniales del Ecuador.

Si bien existen proyectos puestos en marcha para preservar la cultura como tal no se posee una promoción adecuada de los mismos, esto se puede dar por cuestiones de financiamiento el cual es muy bajo para estos 2 departamentos ya que de los 23.950 mil millones de dólares destinados al presupuesto general del estado apenas el 0,12% está destinado al ministerio de cultura y el 0,10% destinado al Ministerio Coordinador del Patrimonio.

La parte política social es un factor importante en este tema ya que mediante la Constitución de la República del Ecuador se pueden encontrar puntos los cuales apoyan y protegen las diferentes tradiciones y aspectos culturales de la sociedad ecuatoriana para así poder mantenerlas como parte de la identidad cultural de los diferentes pueblos, como explica la carta magna del país en más de 10 artículos en los cuales se topan los temas relacionados con la identidad cultural, preservación cultural.

Después de lo expuesto se puede decir que mediante la promoción cultural se busca no solo como su nombre lo dice promocionar si no introducir en la sociedad otra forma de pensar y ver la cultura y sus diferentes aspectos, así como la participación e investigación sociocultural para orientarla al rescate, conservación y revalorización de costumbres populares y tradiciones patrimoniales. Estas conforman las diferentes identidades, costumbres y características que definen la parte social e histórica, siempre teniendo en cuenta proyectos mediante los cuales se puede hacer conocer de mejor manera y desarrollar los enfoques socioculturales.

Introducción

Por lo cual mediante el diseño como herramienta en el Programa Rutas de leyendas se pretende mejorar la experiencia y aprendizaje a los usuarios ya que uno de los principales objetivos de la fundación es brindar al público una experiencia de aprendizaje. Mediante el uso de piezas gráficas generar una mejor pregnancia de la información recibida y logre un aprendizaje significativo en la ruta la cual visitó, así como un mejor conocimiento del personaje que guió las visitas, dando un nuevo significado de experiencia a todo el recorrido mediante el diseño gráfico.

Es necesario conocer que es una experiencia y como funciona por lo cual se utilizó el siguiente concepto “El diseño de experiencias intenta capturar y trasladar de aquellas experiencias del mundo real, todos esos aspectos que en el ser humano evocan y provocan sentimientos memorables con el fin de crear productos de diseño que les resulten placenteros y les inviten a continuar o repetir la experiencia. El mirar hacia atrás y tratar de comprender lo que hace la gente en un largo y extenso contexto, nos permite encontrar más aspectos universales de los valores humanos, que podemos tomar para diseñar más experiencias exitosas”.(Nathan Shedroff, 2001).

A nivel teórico en este trabajo empleará la teoría del aprendizaje experiencial como modelo de enseñanza hacia las personas para poder generar una mejor asimilación de la información presentada hacia el usuario. Se utilizará también la teoría del diseño de experiencias para comprender mejor cuales son los puntos a ser tratados en la creación de una experiencia directa con el usuario y el producto a diseñar con el cual este poseerá una interacción establecida con el mismo para poder generar una experiencia y así comprender de mejor manera la información que se está presentando.

Es necesario también comprender que son las tradiciones dentro de una forma del pensamiento ya que estas se encuentran en el Pensamiento Mágico este es la forma de pensar basada en la fe, la imaginación, los deseos, las emociones o las tradiciones. Esta forma de pensamiento según la psiquiatría es el que se opone al pensamiento lógico y normalmente se encuentra en los niños y en las personas pertenecientes a sociedades primitivas contemporáneas las cuales se guían por sus costumbres y creencias.

El objetivo General de este trabajo es diseñar piezas gráficas que puedan trabajar en conjunto y en forma separada y además sirvan para mejorar el aprendizaje experiencial dentro del programa de las Rutas de Leyendas de la fundación Quito Eterno.

Los objetivos específicos que debe cumplir el trabajo son:

- Diseñar piezas gráficas que promuevan la preservación cultural de las tradiciones de la ciudad de Quito.
- Que sean piezas cuya gráfica este dirigida al publico objetivo de las rutas en este caso niños de 11 años.
- Las piezas gráficas tienen que transmitir una experiencia en el usuario que las utilice.

En los capítulos se explicará la concepción del trabajo desde el punto de vista del aprendizaje, la experiencia las implicaciones culturales que estos programas poseen y como es parte importante de un país para el mantenimiento de sus creencias y culturas populares, con lo cual

también se aborda los temas de cultura y preservación de la misma, así como efectos de la globalización sobre las tradiciones para luego pasar al desarrollo de los modelos de diseño que cumplan estos parámetros.

En el capítulo dos se usarán los aspectos teóricos y requisitos de diseño explicados en el capítulo uno y que son necesarios al momento del desarrollo de las ideas de piezas gráficas para las Rutas de Leyendas, para posteriormente realizar la elección de las piezas a trabajarse y poder confrontarlos con la fundación Quito Eterno y poder generar las validaciones pertinentes para este trabajo.

En el capítulo tres se explicará el desarrollo de las piezas finales ya a detalle su funcionamiento, la forma de ser armadas e impresas, costos finales de producción y se realizará la validación final de las piezas gráficas con la fundación Quito Eterno para sacar las conclusiones y recomendaciones acerca de la investigación y desarrollo de este trabajo.

El alcance de este trabajo es el desarrollar piezas gráficas que aporten a la experiencia generada en los recorridos por el proyecto Rutas de Leyenda de la Fundación Quito Eterno a los usuarios que realizan las mismas, los resultados a obtener son el desarrollo de piezas gráficas que generen una experiencia y un apoyo en el aprendizaje del trabajo de la Fundación.

Capítulo I:

**Fortalecer el aprendizaje y la experiencia de
los visitantes en las Rutas de Leyenda**

1.1. Funcionamiento de las rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno

La fundación Quito Eterno tiene una variedad de proyectos en los cuales se puede incurrir con el diseño para poder dar mayor pregnancia de la información ya que uno de los principales objetivos de la fundación es poder enseñar, promover y educar a niños, jóvenes, adultos y adultos mayores de la ciudad acerca de las tradiciones, leyendas, barrios, lugares históricos del Centro Histórico de la Ciudad de Quito, como explica Javier Cevallos director ejecutivo de la fundación Quito Eterno ya que mediante estos principios e ideales se constituyó la fundación y sus diferentes proyectos.

El proyecto conocido como Rutas de Leyendas es el programa más importante que posee la fundación Quito Eterno en este se visitan los sitios representativos del patrimonio del Centro Histórico de Quito, estas son guiadas por los diferentes personajes históricos y míticos representados por los integrantes de la fundación, las rutas existen en tres variantes las cuales son diurno o educativo, el nocturno y el sabatino o patrimonial.

1.1.1. El proyecto Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno

Las Rutas de Leyenda son visitas guiadas por personajes de la historia y la memoria de la ciudad. Cada recorrido incluye la visita a varios sitios patrimoniales del Centro Histórico de la ciudad de Quito (iglesias, conventos, museos) en una caminata por la ciudad. Durante el recorrido se cuentan historias y anécdotas de la ciudad, siempre con la intención de revelar una ciudad que siempre puede conocerse con una mayor profundidad. Se trata de una experiencia rica en detalles y significados para todos sus participantes, a continuación se detallan las rutas de leyenda como explica Lenin Robles de la fundación Quito Eterno.

Como se explicó anteriormente el programa consta de 3 variantes las cuales difieren de horarios concepto y duración ya que el primer caso las rutas diurnas o rutas educativas son dedicadas para conocer la historia de la ciudad, esta tienen una duración de 2 hora 30 minutos y se los realiza hasta las 4 de la tarde, la segunda son las rutas nocturnas estas se realizan normalmente para turistas y familias que visitan la ciudad, está tienen una duración de 2:30 horas y se la realiza previa reservación y su horario es de 19:00 a 21:30, por último el tercer formato se realiza los sábados conocido también como noches patrimoniales y este tiene una duración de aproximadamente una hora y está destinado para el público en general sin previa reserva y su horario es de 19:00 a 20:00. Una vez conocidos los tres tipos de rutas que existen hay que aclarar que los recorridos diurnos o rutas educativas han sido diseñados como un apoyo a los profesores de Ciencias Sociales y Literatura para que sus estudiantes tengan una experiencia interactiva, lúdica y de aprendizaje en los sitios patrimoniales.

Esta experiencia se ofrece de martes a sábado, para estudiantes de escuelas, colegios, universidades, así como familias nacionales y extranjeras, centros del muchacho trabajador (CMT), Centro del adulto mayor (Con estas dos se ha hecho recorridos especiales para poder enseñar un poco más acerca del contenido cultural que posee la ciudad), las rutas tiene una duración de dos horas y treinta minutos en el caso de las rutas que se realizan en la mañana y en la noche de martes a viernes ya que el sábado se modifica un poco el aspecto general de las rutas.

² Lenin Robles es encargado del área de comunicación de la Fundación Quito Eterno a quien se entrevistó para conocer el funcionamiento de las rutas de leyendas.

Las rutas solo se realizan de martes a sábado ya que los días lunes los lugares que se visitan suelen estar cerrados y esto causaría menos experiencia en los asistentes a las mismas.

Como se explicó previamente existen tres tipos de rutas en este trabajo nos centraremos sobre las rutas educativas, estas se centran en conocer los lugares representativos de la historia de la ciudad, relatar leyendas y hechos de la ciudad, en la misma se dan más datos educativos según lo que necesiten los estudiantes que participan en las rutas o el profesor haya seleccionado previamente ya que las rutas se adecúan a la necesidad de los docentes de cada unidad educativa, esta ruta está diseñada en su prioridad para estudiantes de escuelas y colegios que son los que más participan por lo cual la época del año es muy importante para tener mayor o menor número de salidas por día. Uno de sus principales objetivos es tener una mayor interacción con los participantes con adivinanzas, juegos, etc. Para generar una experiencia lúdica.

Las rutas nocturnas están centradas en familias nacionales y extranjeras en mayor número y en grupos de estudiantes universitarios a quienes les atrae. En esta se profundizan aspectos sobre la historia del país y de la ciudad y sus diferentes aspectos políticos, sociales. Estos aspectos se han dado durante las diferentes épocas pero en las rutas se busca darles un fondo más mágico de desarrollo ya que todos los sitios que hoy se encuentran iluminados permiten contar historias sombrías de la ciudad. En este recorrido se necesita de un número mínimo de participante.

Por último se encuentran las rutas que se realizan los días sábados que son conocidas también como las rutas patrimoniales. A diferencia de las diurnas y nocturnas que tienen una duración de dos horas y treinta minutos estas rutas sabatinas son de cincuenta minutos máximo. En estas no se relatan la mayor parte de historias o acontecimientos de la ciudad o país si no se trata de disfrutar más de los lugares que se visitan. Se habla poco de ellos y se explica un poco de su historia pero esto como trasfondo ya que lo importante es el lugar que se visita (casas, monasterios, conventos, observatorios, etc.) Estas se realizan todos los días sábados sin falta a diferencia de las dos explicadas anteriormente.

Las rutas de leyendas son guiadas por diferentes personajes de la historia y memoria de la ciudad las rutas tienen un personaje y una temática pero estos no tienen siempre una ruta específica, ya que todos los guías conocen acerca de los lugares pero los enfocan según la característica del personaje ya que dependiendo de estas se cuentan diferentes historias de los lugares o se los mira desde otro enfoque, se tienen recorridos sugeridos algunos de ellos se los explica a continuación:

- El gallito de la Catedral

Personaje: El Chulla.- personaje con mucha sal quiteña. Los piropos y la picardía son su forma de expresión. Chulla coqueto y juguetón al que le encanta la conversación amena. Durante la ruta, nos contará sobre los juegos tradicionales, las leyendas, los romances, las tunas quiteña y una que otra anécdota presidencial.

- Obra de Dios y del Demonio

Personaje: El Diablo.- El Señor de las tinieblas, el Supay, el Diablo quiteño... Personaje que habla de vivos y de muertos; de lo que muchos quieren callar, destruir u ocultar. Para que el recorrido sea más entretenido, se cuentan anécdotas curiosas sobre el “lado oscuro” de la ciudad.

- Entre balcones y serenatas

Personaje: Ana Luisa Muñoz.- es una mujer quiteña de inicios del siglo veinte. Su gusto por las artes la convirtió en una de las mejores anfitrionas de tertulias literarias, en su antiquísima casa de la calle de la Ronda. Este personaje fue quien inspiró uno de los pasillos más conocidos en el país: “Negra linda, negra mala...”. Ella resaltará la presencia de la mujer en la música ecuatoriana, como inspiradora, compositora e intérprete.

Si bien son los recorridos recomendados y tienen ya ciertas opciones para escoger, estos se pueden reorganizar dependiendo de las necesidades de los participantes y previo acuerdo. Esto por lo general se da en las rutas educativas en las cuales los profesores buscan un refuerzo para los temas que están tratando en aulas por lo que piden ver ciertos aspectos de diferentes rutas.

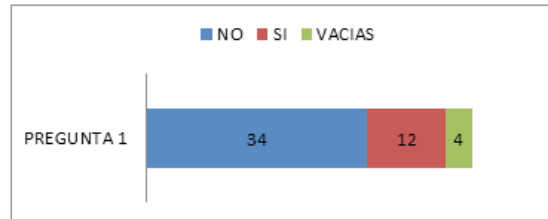
1.1.2. Las Rutas de Leyendas, un atractivo turístico valorado por los visitantes del Centro Histórico de Quito

Durante los recorridos nocturnos y noches patrimoniales realizados el año pasado se hicieron encuestas por parte de los guías de las diferentes rutas. Estas fueron realizadas a 370 personas, y tuvo como objetivo poder determinar cómo estaban viendo los asistentes al programa. Se concluyó con un porcentaje del 90% de críticas buenas en cuanto a las rutas ya que según los participantes, recomendarían las mismas y le gusta el recorrido. El otro 10% no dice que no le haya gustado la visita si no sugieren que habría como agregar algo más en cada una de las mismas.

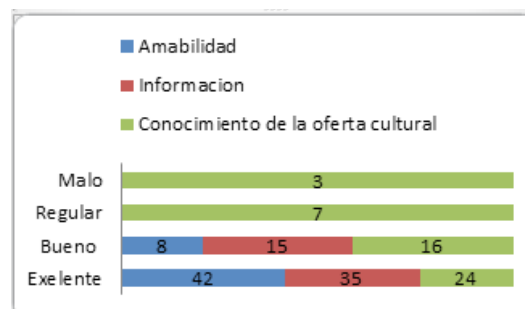
Las encuestas realizadas por la fundación acerca de las rutas se realizaron entre septiembre del 2011 a junio del 2013 y se encuentran enfocadas en la experiencia del servicio que disfrutó el usuario. Se recolectó la información de estas encuestas para poder obtener una mayor claridad acerca de la experiencia que tiene la gente que asiste y disfruta los recorridos y también la manera en la que cada uno se enteró acerca de las rutas u otros programas para preservar la cultura y las tradiciones de la ciudad.

Por lo que para conocer más de cerca la realidad de las rutas y sus visitantes se tomó una muestra representativa de 50 encuestas de una totalidad de 370 encuestas realizadas. A continuación se expondrá las preguntas realizadas en las encuestas de manera gráfica y porcentual:

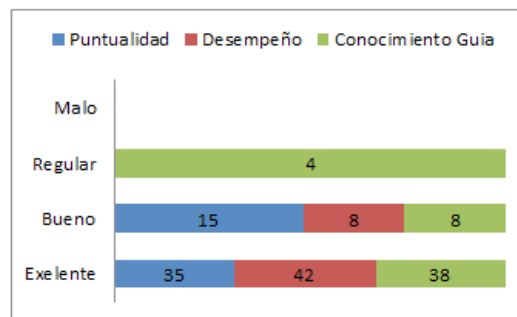
1. Conoce Usted sobre las ofertas públicas de visita al centro histórico



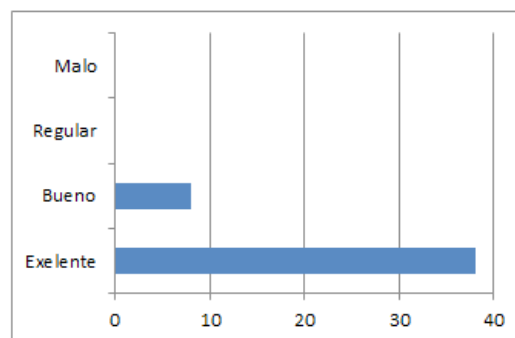
2. Atención al Cliente por parte del personal que lo atendió



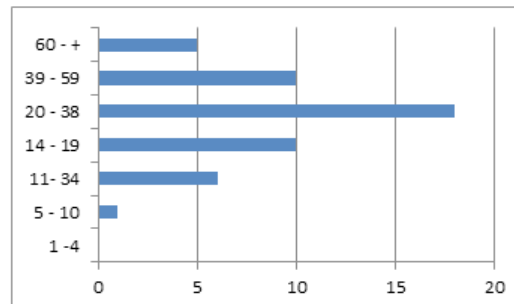
3. Calificación del Tour



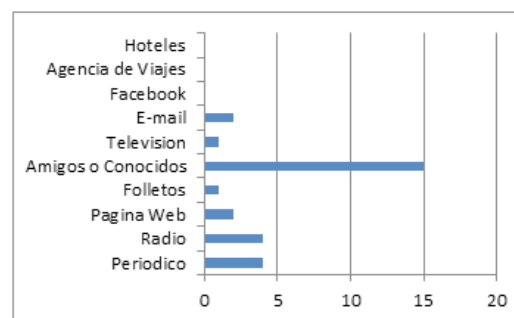
4. Operación de la Ruta



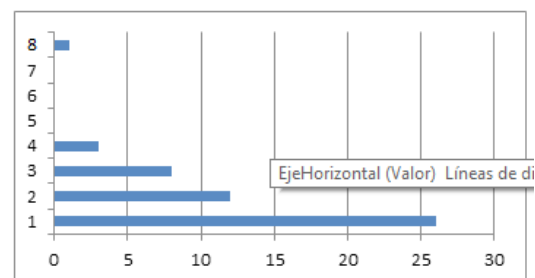
5. Edad de las personas que lo acompañaron en la Ruta



6. Como conoció el programa rutas de leyendas o rutas patrimoniales



7. Con ésta, cuantas veces ha realizado el recorrido



Cuadros de encuestas realizadas por la Fundación Quito Eterno, estos datos permiten saber la aceptación del proyecto en todos sus aspectos, aunque este trabajo solo se enfoca en la ruta educativa.

Después de la revisión y contabilización de las encuestas se encuentra que el mayor promoción de las rutas se da por parte de amigos o conocidos quienes indican acerca de los recorridos y actividades en el centro histórico, más del 70% de participantes de las rutas la realiza por primera ocasión mientras hay unos pocos que repiten la experiencia para seguir aprendiendo acerca de las múltiples historias que en ellas se conocen.

También se logra determinar la edad de las personas que realizaron la visita con la cual se demuestra que más del 60% de los visitantes se encuentran entre los 20 y 59 años de edad, cabe aclarar que la encuesta está realizada en las rutas nocturnas y las rutas sabatinas por lo que en el caso de visitantes menores de 15 años se los encuentra casi en un 100% en las rutas diurnas las cuales se realizan para escuelas y colegios de la capital.

Por último en cada una de las encuestas se encuentra un campo de observación para que cada uno de los participantes lo llene, en este caso los comentarios dejados son los siguientes:

- Buen recorrido, mostraron a fondo el recinto que se está visitando,
- Todo muy bueno, pero dar una explicación más detallada
- El personaje tiene que ser más dinámico.
- Más dinámica en el recorrido.
- Mejorar la difusión.
- El recorrido muy bueno hace falta apoyo (publicidad, textos, etc.)
- Excelente recorrido e iniciativa.

Se puede observar que casi el 80% de los asistentes disfrutaron de la experiencia del recorrido y el conocer más lugares emblemáticos e históricos de la ciudad, siempre dejando algún pequeño detalle el cual se puede mejorar para poder hacer más conocidas las iniciativas culturales que se ofrecen y como mejorarlas.

En el caso de las rutas de leyendas diurnas no se posee una estadística clara por parte de la fundación acerca del conocimiento que se está adquiriendo por parte de los estudiantes a pesar de esto Lenin Robles de la fundación Quito Eterno específicamente del área de comunicación explica que si bien no se tienen los detalles escritos se han recibido varias observaciones por parte de estudiantes y profesores teniendo que en algunos casos los estudiantes ya han realizado la ruta y conocen algunos detalles de la misma con lo cual se puede demostrar que se está logrando el aprendizaje en los recorridos.

Por otra parte la opinión de los profesores está direccionada al recorrido y su experiencia al nivel de explicación que llega y como se puede mejorar esta o si hizo falta algún detalle en específico el cual se podría tomar en cuenta para posteriores visitas a las rutas. Los detalles dados por los profesores son tomados en cuenta de manera positiva ya que la misión de la fundación es brindar un conocimiento a los participantes y servir de apoyo educativo a los profesores y estudiantes.

En los recorridos diurnos en los cuales participan escuelas y colegios se tienen una mayor interactividad con el personaje que realiza el recorrido así como en los lugares se busca una manera de introducir a los participantes dentro de la ruta para que estos entiendan mejor la manera en la que se vivía en cierta época o como eran las costumbres en un tiempo determinado dentro de la ciudad de Quito, lo cual genera curiosidad en los estudiantes se recurre a las preguntas por parte de los mismos las cuales son respondidas por la persona que guía la visita según el contexto histórico en la que esta habitó.

1.1.3. Valoración del aprendizaje y su experiencia en la Ruta de Leyenda

Para poder determinar el nivel de aprendizaje y experiencia en una ruta específica se necesitaba conocer a profundidad el recorrido, el diálogo del personaje y como se desenvuelve en el transcurso del mismo. Por lo cual para poder determinar estos puntos primero se seleccionó una ruta específica en la cual trabajar y un personaje teniendo así las rutas realizadas para escuelas y colegios de la ciudad de Quito o Ruta educativa por la cantidad de usuarios que

asisten y el personaje seleccionada fue el de la Pintora Brigida Salas, de esta forma primero se hizo una reunión con la persona que dramatiza el personaje para conocer los temas en los cuales se enfoca la ruta y como la maneja con los participantes.

Después de realizar este proceso se procedió a realizar el recorrido por primera vez para entender el desenvolvimiento del personaje en la ruta y su interacción con los participantes, aquí se empezó a tomar nota de los sitios que se visitan en esta guía para poder después tenerlos en cuenta en la realización de la encuesta. La segunda vez que se realizó el recorrido se tomaron fotos del recorrido con el consentimiento de la persona que lo dirige para poder tener el dialogo exacto expresado por el mismo en el recorrido de esta manera se empezó a realizar la encuesta la cual consta de tres partes distintas:

1. Retención o recordación de la información proporcionada en la ruta (memoria).
2. Aprendizaje significativo (relación con su aprendizaje previo y comprensión de los hechos históricos).
3. Calidad de la experiencia (emoción, impacto, gusto).

Estos tres punto permiten comprender mejor la manera en la que se está entendiendo la información y tomando la experiencia por parte de los participantes de la ruta mencionada, estos aspectos salen directamente de las teorías que se profundizaran en este capítulo como son el aprendizaje experiencial y el diseño de experiencias.

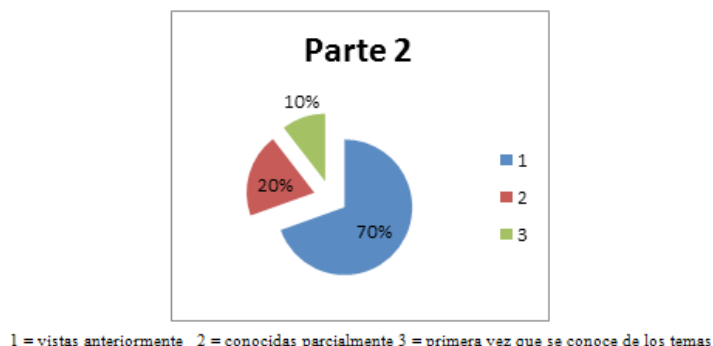
La ruta se realizó una tercera vez para poder realizar las encuestas(incluidas como anexo a este trabajo) y aprobadas por la persona que realiza la ruta. La aplicación de la encuesta se realizó al finalizar el recorrido para poder determinar los puntos antes mencionados y poder atacar en los inconvenientes que esta tenga, la encuesta se realizó a 15 participantes de la edad de 11 años y pertenecientes al colegio alemán y a un grupo de control de 15 participantes de diferentes edades pertenecientes a diferentes institutos educativos con lo cual se logró conseguir los resultados que se demuestran a continuación:

Grupo 1:

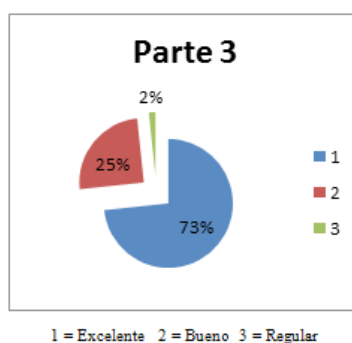
Parte 1.- Mediante esta parte de la encuesta se trata de entender el nivel de recordación que se tiene de lo visto durante las 2 horas 30 minutos que dura el recorrido por parte de los participantes las preguntas realizadas se encuentran en la encuesta anexada en este trabajo (ver anexos) a continuación se muestra los resultados de dicha encuesta:



Parte 2.- Esta sección de la encuesta es para comprender la conexión que existe entre lo visto en la ruta y los conocimientos previos que poseía el visitante de este modo llegar a generar una mejor retención de los mismos a continuación los resultados:



Parte 3.- Esta última parte sirve para determinar la experiencia del recorrido como tal esto quiere decir determinar la manera en la que el visitante sintió el recorrido a continuación los resultados:



Con los puntos expuestos anteriormente se llega a varias conclusiones ya que como demuestran las encuestas en cuanto a la primera parte la cual está relacionada con el entendimiento de la ruta se posee un 31% de error en cómo se asimila la información por parte del visitante dejando de esta manera un cabo suelto en el entendimiento general. La segunda parte de la encuesta acerca de la relación al aprendizaje significativo que se puede dar por medio de la experiencia se tiene que si bien el 70% de la información vista en la ruta se conocía antes queda un 30% el cual se divide en dos partes ya que un 20% de la información era conocida parcialmente o alguna vez se había escuchado acerca de la misma y un 10% era información totalmente nueva con lo cual es difícil lograr realizar una mejor conexión de la información para llegar al aprendizaje significativo.

Por último se tiene la experiencia por la parte emocional. De los asistentes a la ruta en esta como se ha demostrado anteriormente existe una gran satisfacción acerca de lo visto y lo entendido a lo largo de la totalidad del recorrido ya que el 73% de los asistentes lo toman como una experiencia excelente el 25% como bueno y solo el 2% como regular que se podría mejorar en algunos aspectos.

1.2. Promoción cultural, aprendizaje significativo y diseño de experiencias

1.2.1. Gestión Cultural, promoción y comunicación de emprendimientos culturales, estrategias para su difusión

La gestión cultural como materia implementada sobre las sociedades se ha dado en diferentes espacios de tiempo por lo que se puede tener en cuenta que algunos países empezaron con la idea al principio del siglo XX con un proceso de alfabetización, una construcción de la idea de nación como factor de progreso de una sociedad, si bien la idea de promover la cultura empieza en las décadas de los sesenta y setenta como un modo de construcción social ya que mediante esta se busca una manera de dar una organización, hacer conocer sea un producto o servicio de la cultura a un número de público siempre teniendo en cuenta la satisfacción del usuario en el proceso.

Si bien en un inicio esto empezó como parte de una política de educación para dar a conocer la cultura perteneciente a una nación a partir de la década de los ochenta esta ha ido evolucionando con ayuda de organizaciones no gubernamentales hasta llegar a tener un espacio concreto fuera del ámbito de las materias educativas y volviéndose un modo de expresión dentro de las sociedades, ya que estas empezaron a abarcar varios conceptos diferentes como la iniciación artística, el rescate del patrimonio, el trabajo comunitario para mantener los diferentes aspectos de la cultura en la cual se mantiene esta acción.

La cultura es un punto vital en el desarrollo de los pueblos y sociedades por lo cual la tener encargados para su promoción es importante como considera la UNESCO ya que esta organización considera a la cultura como un vehículo para construir la cohesión social, la sustentabilidad, motor creativo, innovación y como agente para el desarrollo económico social, en el caso de latino américa se tiene que entre las décadas de los cincuentas y ochentas se tuvo varias dictaduras militares las cuales pudieron haber acabado con el patrimonio cultural y social de no ser por las sociedades civiles las cuales construyeron lugares de participación y expresión social para los grupos culturales, con la generación de estos espacios se logró tener un nuevo modelo de interacción social.

Si bien la gestión cultural ha encontrado su mayor desarrollo en el siglo XXI cuando se ve que este sector es susceptible a generar ingresos para el capital gubernamental, sin embargo al momento de desarrollar la cultura y crear una gestión cultural se han tenido varios inconvenientes en la implementación de la misma ya que existen parámetros establecidos para hacerlo pero estos no son introducidos en todas las sociedades ya sea por el nivel de desarrollo, por economía e inclusive por la cultura como tal que posee el lugar en el cual se quiere realizar, ya que si bien se habla de que se toma en cuenta la diversidad que se encuentra en el sector de la cultura lo cual crea una multiculturalidad hay que tener en cuenta que con esto se tienen varias nociones de la gestión cultural, la tarea que esta cumple como promotor y su propósito en general.

Si bien los inconvenientes que se tienen son grandes se puede decir que con los avances tecnológicos y la interacción que se posee con las personas la gestión cultural se ha enfocado en varios campos diferentes desde una obra de teatro y su manejo a tener la posibilidad de impartir cursos musicales en línea para enseñar nuevas técnicas de arte, la gestión cultural

ha tomado no solo la cultura de una sociedad para poder promoverla esta ha ido encontrando un espacio también en las artes musicales, plásticas, etc. Para poder difundirlas de mejor manera y hacer conocer al público de las ofertas culturales y artísticas que se poseen en las diferentes sociedades.

Sin embargo no siempre que se implementa una gestión cultural dentro de una sociedad esta es sustentable ya que solo es una moda que adopta un gobierno en turno o una empresa privada para tener mayores ingresos dejando de lado el trasfondo el verdadero motivo por el cual existe la gestión cultural, por lo que aquí entran las personas encargadas de realizar esta gestión conocidas como gestores culturales quienes conocen todo el marco legal, la realidad y los espacios en los cuales se tiene que actuar, teniendo en cuenta el trabajo directo con las instituciones públicas y privadas para no depender de que gobierno se encuentra en curso o como es manejada la empresa siempre se posea el apoyo para los diferentes proyectos culturales y su preservación como parte vital de las culturas y su desarrollo.

La promoción cultural dentro de este trabajo se enfoca en la iniciativa de la fundación Quito Eterno por mantener la cultura de la ciudad de Quito intacta a pesar de los cambios de época que se han efectuado así como el uso de las nuevas tecnologías para hacer conocer a las nuevas generaciones estos proyectos, en cuanto a la parte de la solución gráfica esta entrara directamente en la promoción no solo de la fundación sino de su proyecto Rutas de Leyendas educativas ya que no solo servirán informativos para todos los usuarios de la ruta.

El objetivo es por medio del diseño gráfico es conjugar los dos factores importantes de la promoción y gestión cultural el cual es mantener las tradiciones e historias enfocándose en proyectos claves que tengan esta iniciativa y usando las nuevas tecnologías para lograr apoyarlas y hacer que los usuarios participantes tengan una visión más clara de lo que hace la fundación así como tener un apoyo el cual llevar como recuerdo.

1.2.2. Aprendizaje experiencial y significativo

“Dime, y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”.

Benjamin Franklin

El aprendizaje es un proceso por el cual se adquiere un conocimiento una habilidad mediante el estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en las personas por lo cual el aprendizaje experiencial se lo considera como un proceso integrador y continuo que se fundamenta en la experiencia y que implica una transacción entre el ambiente y otras personas, a lo cual se lo conoce como una interacción entre las dos partes para poder obtener un nuevo conocimiento, por lo cual David Kolb es quien ha estructurado con mayor detalle el concepto y el proceso del aprendizaje por experiencia, por lo cual es uno de los principales exponentes en esta teoría del aprendizaje por lo cual ha establecido un ciclo de cuatro etapas claras las cuales forman el aprendizaje experiencial estas son:

- Experiencia Concreta (EC).
- Observación Reflexiva (OR).
- Conceptualización abstracta (CA).
- Experimentación Activa (EA).

A continuación se explicará en detalle el proceso de aprendizaje según Kolb para poder tener una mejor idea de cómo este funciona como sistema de aprendizaje mediante la experiencia. El aprendizaje empieza con una Experiencia Concreta, esta puede ser una muy simple como aprender a manejar una nueva computadora esto va a generar que la persona que está aprendiendo entre de lleno en esta experiencia pero que sucede cuando se encuentra con un error en el momento del manejo de la computadora como por ejemplo el momento de imprimir un documento y este no se imprime es en este momento en el cual la persona o usuario entre en la etapa de la Observación Reflexiva como plantea Kolb aquí se aprecia la experiencia se le da un valor, se describe, se compara con situaciones similares, identificando las primeras razones que podrían explicar el evento, con esto se genera lo que se conoce como pensamiento de tipo inductivo, este proceso será de vital importancia para posteriormente llegar a una conceptualización abstracta con respecto a lo ocurrido.

Luego la fase de reflexión desemboca en la fase de Conceptualización Abstracta en la cual mediante todo lo planteado en la fase anterior se intenta llegar a una conclusión o hipótesis a partir del acontecimiento o la experiencia en la que se encuentra la persona, por lo cual partiendo de estas conclusiones la persona puede generar o establecer una regla la misma que va a ayudar en la siguiente fase la Experimentación Activa en esta la persona mentalmente establece una secuencia de acciones a raíz de la comprensión del evento, lo que quiere decir que diseña una manera de actuar según las conclusiones derivadas de lo sucedido por lo cual se establece un plan de acción sobre el evento, una vez se han establecido todas las fases y se tenga decidida una acción hay que llevarla a cabo es decir volver a la experiencia si lo decidido es correcto se llegará a comprender las causas y efectos de la acción y así se formara un nuevo conocimiento a partir de este momento, así es como se genera conocimiento a partir de una experiencia involucrando al sujeto dentro del evento del cual se pretende que aprenda.

Por lo cual este método ofrece a los mediadores una herramienta muy útil al momento de planificar una actividad de aprendizaje como tal, la experiencia puede ser una dinámica, una actividad simulada o real, una interacción o conversación entre las partes acerca de una experiencia previa, una demostración todo aquello que pueda generar una experiencia ya que como dice Kolb “el aprendizaje es un proceso mediante el cual se crea conocimiento a través de la transformación de la experiencia.” (David Kolb, 1984.).

Para continuar con el método como se había explicado las fases anteriormente estas deben ser previstas al momento de generar la actividad o Experiencia Concreta en la cual va a participar el usuario o persona por lo que se debe tomar en cuenta en la fase de Observación Reflexión es tratar de involucrar a la persona en la experiencia haciéndolo reflexionar aquí la persona puede analizar, comparar, buscar patrones en lo que está observando o bien que genere un sentimiento en la actividad en la que está involucrado.

A partir de esta fase se motiva a la persona a que desarrolle la Conceptualización Abstracta acerca de la experiencia, como por que funciona así o como debería funcionar por que ciertos aspectos son más importantes que otros, estas conclusiones son las que la persona debe sacar de la actividad en la que se encuentra para finalmente poder tener un ciclo de aprendizaje completo con la fase de Experimentación Activa aquí lo que se plantea es que la persona que encuentre una manera en el cual este conocimiento o habilidad le va a ser útil en su futuro, mediante esto se pretende que la persona busque o planifique como podría aplicar dicho conocimiento en ocasiones futuras, con todo esto se podría llevar a la persona que estuvo en la actividad a la etapa inicial para poder poner a prueba el aprendizaje que genero mediante la experiencia.

Según la teoría de aprendizaje experiencial de Kolb hay que tener en cuenta que existen dos tipos de actividades de aprendizaje que entran en el proceso, es así que tenemos la percepción que son los modos en los cuales se capta nueva información por parte de las personas y el procesamiento el modo en que se procesa y se transforma la información antes adquirida para darle un significado y volverla útil, a lo largo del ciclo de aprendizaje dispuesto por kolb se va a percibir y procesar de varias maneras dependiendo de la etapa del ciclo en la cual se encuentre la persona.

Los dos tipos de actividades se encuentran ubicadas dentro de las 4 etapas de aprendizaje teniendo así que la experiencia concreta en la cual se capta nueva información es de tipo percepción ya que en la misma mediante el contacto, el sentido con lo concreto, con los aspectos tangibles de la experiencia, la observación reflexiva es de tipo procesamiento esta se da al observar se otorga un sentido a la experiencia y reflexionando sobre la conexión entre los que se hizo y las consecuencias de las acciones realizadas, la conceptualización abstracta es de tipo percepción esta se da por medio del pensamiento obteniendo nuevos conceptos, ideas y teorías sobre la acción realizada y por último la experiencia activa la cual es de tipo procesamiento aquí primero se comprende la nueva información obtenida en el proceso de aprendizaje y luego mediante la implicación de la persona en nuevas experiencias así como experimentando en forma activa para comprender un suceso.

El aprendizaje experiencial se da con la involucración de todo lo antes mencionado en un proceso, pero esto no es todo ya que si bien para ser aprendices efectivos se deberían desarrollar habilidades para las cuatro etapas del ciclo, sin embargo es poco común el lograr alcanzar este ideal ya que generalmente se tiende a desarrollar fortalezas en un polo de cada dimensión (un modo de percibir, sintiendo o pensando y un modo de procesar, observando o haciendo). Con lo cual en los polos en los que se es más hábil es también la forma predilecta para acercarse al aprendizaje, esto se define como estilo de aprendizaje el estilo está determinado por estas preferencias de percepción y procesamiento, así se puede decir que existen 4 estilos que se desprenden de la combinación de las preferencias y estos son:

- Estilo divergente (EC + OR), quienes prefieren sentir y observar.
- Estilo Asimilador (CA + OR), quienes prefieren pensar y observar.
- Estilo Convergente (CA + EA), quienes prefieren pensar y hacer.
- Estilo Acomodador (EC + EA), quienes prefieren sentir y hacer.³

³ Gómez Pawelek, Jeremías. Aprendizaje Experiencial. Internet, http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf Acceso (11-03-2013)

Para David Kolb la elección de un estilo de aprendizaje personal está influido por varios factores y que se conforma a lo largo de 3 etapas del desarrollo de cada persona, así la capacidad para desarrollar y utilizar los tipos de aprendizaje va mejorando a medida que la persona va madurando, ya que se atraviesan las 3 etapas de desarrollo las cuales son:

- Adquisición.- Esta etapa va desde el nacimiento hasta la adolescencia en esta se da el desarrollo de habilidades básicas y estructuras cognitivas.
- Especialización.- Esta etapa se da en la universidad, primeros trabajos y experiencias tempranas de la vida adulta, en esta se desarrolla un estilo de aprendizaje especializado, modelado por la sociedad, educación y organización en la que se encuentra la persona.
- Integración.- Esta etapa va desde la mitad de la vida adulta hasta la 3ra edad, aquí se da una expresión del estilo no dominante de aprendizaje en el trabajo y la vida personal.

1.2.3. El Diseño de Experiencias

La Experiencia es la práctica prolongada que proporciona un conocimiento o una habilidad para hacer algo, es el conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas. (Real Academia Española, Diccionario de la lengua Española, Espasa libros, 2001.)

Antes de abordar el tema del Diseño de Experiencias tenemos que aclarar ciertos aspectos que conciernen con el factor del diseño en general no importa si es de manera gráfica, industrial, etc. Ya que como bien se explica en el libro “El diseño como experiencia de Mike Press y Rachel Cooper” el diseño se encuentra enfocado en el producto mas no en la experiencia que este debe generar con tales los productos “son una expresión de lo que somos y de quienes somos con lo que se da forma a la manera en que puede avanzar la sociedad (Mike Press y Rachel Cooper. El diseño como experiencia. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, página 84)”, por lo que se plantean múltiples preguntas acerca de cómo el diseñador ve la experiencia, mediante lo cual se llega a entender que si bien es cierto que se diseña para un público y se diseña un producto el diseñador tiene que empezar a entender las experiencias ya que estas son un actor importante en la relación con el usuario, por lo cual se aclara que el producto elaborado tiene que ser casi invisible para el usuario ya que lo que tiene que poseer la mayor importancia es la experiencia que este ofrece a quien lo usa.

El diseñador no es simplemente un creador de objetos, sino un facilitador de experiencias (Mike Press y Rachel Cooper. El diseño como experiencia. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2009, página 83).

Este punto de experiencia tiene que ser el punto de partida y enfoque en el diseño ya que como diseñador se debe plantear que el usuario tiene que disfrutar de la experiencia que está realizando no del objeto, al tener una cultura material tan arraigada al objeto (contexto, Uso, valor comercial, significado, propiedad) por lo cual estos se convierten en una expresión de lo que son los usuarios que usan el objeto.

La experiencia es un punto esencial a tener en cuenta como factor de unificación de la cultura y el diseño para poder determinar futuros desafíos de diseño que pueden ser manejados de mejor manera ya que una experiencia es todas las sensaciones, sentimientos, deseos, aspiraciones y relaciones sociales que surgen de la interacción con el entorno diseñado, es cierto que el diseño se enfoca como una manera de negocio ya sea mediante los artesanos hasta empresas internacionales ya que mediante esta enfocan el producto que se diseña a satisfacer necesidades de un sector, por supuesto no hay como separar al diseño de la publicidad o de su presentación ya que esto se utiliza dentro del contexto en el cual va a ser vendido, se necesita saber las diferentes etapas de uso y la experiencia que proporciona al momento de ser usado.

El ciclo de la experiencia comienza desde un contexto vital en el cual va a ser utilizado así como su tras fondo cultural ya que mediante estos se va a tener unas condiciones de diseño, uso y experiencia que se puede generar en el usuario con el objeto, el diseño basado en experiencias pretende conocer de manera meticulosa la experiencia de consumo para identificar los valores que el usuario percibe de este, entonces pone de moda un producto y una estrategia de diseño para reflejar dicha experiencia, por lo que el diseño debe cumplir tres cometidos:

1. Debe lograr que el usuario perciba su presencia.
2. Debe atraer a mantener el interés.
3. Debe comunicar los atributos fundamentales del producto.

También hay que comprender como funciona los modelos mentales de las personas según explica Nathan Shedroff cada persona crea sus propios modelos cognitivos de modos diferentes, ya que cada quien funciona de distinta manera, un modelo cognitivo forma un mapa mental de una secuencia, de un proceso o de un lugar. Un modelo cognitivo ayudará a recordar una experiencia, mediante esto se explica cómo estos procesos mentales que se encuentran detrás de cada comportamiento de las personas por lo cual en la psicología se entiende por cognición al acto de conocimiento por el cual se obtiene la capacidad de pensar, recibir, recordar, comprender, organizar y dar uso de la información recogida. Las experiencias que vivimos día a día son importante para nuestro desarrollo ya que nos ayudan a entender el mundo y a interactuar con él.

“El diseño de experiencias intenta capturar y trasladar de aquellas experiencias del mundo real, todos esos aspectos que en el ser humano evocan y provocan sentimientos memorables con el fin de crear productos de diseño que les resulten placenteros y les inviten a continuar o repetir la experiencia. El mirar hacia atrás y tratar de comprender lo que hace la gente en un largo y extenso contexto, nos permite encontrar más aspectos universales de los valores humanos, que podemos tomar para diseñar más experiencias exitosas”.(Nathan Shedroff, 2001)

Como nos explica N. Shedroff lo que esta trata de hacer es identificar los momentos que pueden generar un vínculo emocional entre las personas, los objetos y los recuerdos que se pueden producir en dichos momentos estos servirán para determinar posteriormente los requisitos de diseño ya que teniendo en cuenta todos estos aspectos se puede generar una experiencia en el usuario y el servicio u objeto que este va a usar y construir una experiencia sea esta física o digital.

Para poder diseñar una mejor experiencia se debe tener en cuenta los siguientes factores que nos indica Shedroff, para empezar se tiene que definir la experiencia esta debe tener un principio, una etapa intermedia y una final, se tiene que diseñar la información para que esta posea una estructura y los datos se encuentren organizados, tener factores que puedan ayudar dentro de la experiencia como por ejemplo que esta sea atractiva, que el espectador se encuentre comprometido con la experiencia, proporcionar una conclusión y considerar las diferentes formas en que navegan las personas a través del espacio existen factores que pueden ayudar dentro de la experiencia como utilizar metáforas, confrontar a las personas, no caer en la subjetividad, considerar varios puntos de vista, consistencia en los elementos principalmente en los informativos y al diseñar una experiencia tener en cuenta el mundo real. El implementar la tecnología puede permitir o limitar la experiencia en diferentes aspectos, por último se pueden realizar pruebas para saber si la experiencia funciona.

“Quien diseña o crea una experiencia debe conocer y entender estos factores, ya que si quiere lograr un buen resultado, debe asimilarlos para después traducirlos en posibilidades”. (Nathan Shedroff, 2001)

El diseño de experiencia debe tener un significado para el usuario para que este lo aborde con mayor facilidad por lo tanto a parte de los factores que se menciona anteriormente se debe considerar los siguientes puntos:

- Duración: Inicio, Inmersión, conclusión, continuación.
- Amplitud: Producto, Servicio, Marca, Espacio, Precio.
- Interacción: Pasiva, Activa, Interactiva.
- Intensidad: Reflejo, Hábito, compromiso.
- Disparadores: Vista, Sonido, Olor, Concepto, Símbolo.
- Significado: Estatus o Identidad, Emoción, Función

Mediante todos estos aspectos se puede generar una experiencia satisfactoria para el usuario con la cual se va a sentir cómodo y atraído hacia esta, por lo cual la persona tratará de conocerla a fondo en todos sus aspectos por lo cual para ella esta posee unas características “Esto es o hace lo que necesito”, una emoción “Como esto me hace sentir”, una identidad “Esto soy yo”, un significado “Esto se acomoda a mi mundo”, Según Nathan Shedroff esta son las preguntas que toda persona envuelta en una experiencia se realiza como forma de reflexión y así poder saber qué es lo que este servicio o producto crea en él.

La experiencia del producto o servicio se vuelve parte de la experiencia vital en estos casos no solo se trata de satisfacer la necesidad del usuario si no proporcionar un beneficio extraordinario e inesperado para el consumidor, ya que como explica Stefano Marzano director del Philips Design Group “Lo que de verdad le encanta a la gente es recibir algo estupendo que no esperaban, y eso puede ser algo que no contaban sencillamente porque nunca habían pensado en ello, o si lo habían pensado no creían que fuera posible” . Con todo lo expuesto anteriormente se mantiene que el usuario ha experimentado previamente los elementos del diseño (posición de marca, estilo distintivo, presentación y otros componentes de comunicación), con lo cual estos elementos ya han sido introducidos en el contexto vital del usuario. Ahora el mismo va a usar el producto o servicio va a tener una experiencia en esta etapa es cuando se debe mostrar la utilidad, satisfacción y encaje en la forma de vida del usuario.

El diseño de Experiencias no se desarrolla a partir de una sola disciplina de Diseño individual si no a partir de una perspectiva altamente interdisciplinaria, ya que como se explicó esta toma en cuenta diferentes aspectos como la educación, el entretenimiento, la iluminación intelectual, espiritual por mencionar algunas características las cuales se encuentran involucradas en la experiencia, por lo cual para poder trabajar de mejor manera en el diseño de experiencias se debe trabajar directamente con otros campos.

1.3. Requisitos y condicionantes del proyecto

En este punto se tomarán en cuenta todos los condicionantes y requisitos que son necesarios para el desarrollo de las piezas gráficas y su correcta integración en las Rutas de Leyendas establecidas por la Fundación Quito Eterno dentro del Centro Histórico de la ciudad, por lo tanto se utilizará toda la información recolectada en la primera parte para poder unir la teoría con la realidad de las rutas y poder enfocar el diseño de manera correcta al funcionamiento de las mismas.

1.3.1. Requisitos de la Fundación, Usuarios y estructura de las Rutas

La fundación Quito Eterno tiene como principal objetivo la enseñanza a niños, jóvenes y adultos acerca del centro histórico de la capital para poder mantener el patrimonio del mismo intacto por lo cual crean el programa Rutas de Leyendas, sin embargo no se poseen elementos que acompañen las visitas guiadas.

La experiencia en si existe y es muy popular entre sus asistentes ya que siempre buscan volver a realizar los recorridos guiados por algún personaje histórico de la ciudad de Quito

mientras conocen a profundidad las leyendas y hechos históricos que han pasado en la ciudad, es aquí donde podemos comprender completamente la preservación cultural como se explica en la página 23 ya que tenemos una Fundación la cual se involucra en rescatar los restos de la cultura quiteña y muchas veces de la historia del Ecuador manteniendo de esta forma viva las costumbres y creencias.

El usuario más frecuente de las Rutas son niños y jóvenes de colegios y escuelas de la ciudad por lo cual uno de los principales requerimientos por parte de la fundación es que las piezas puedan ser usadas de manera común entre estos públicos, de esta manera se concentra en realizar piezas gráficas que tengan una unión con la imagen ya establecida de la fundación y puedan servir en diferentes rangos de edad.

Las rutas no están estructuradas de forma lineal y no siempre involucran la visita a los mismos lugares ya que mucho depende el tema que quiera ser tratado por parte de cada profesor de las escuelas y colegios, mediante esto se definen sitios que serán visitados en la ruta guiada. Este fue un punto importante a tomar en cuenta ya que esto exigía tener en consideración piezas gráficas que funcionen de manera separada pero que a su vez formen parte de un conjunto que se usará dentro de la Ruta, así se tendría una pieza para el personaje que guía la ruta y su historia para que los participantes puedan aprender de manera interactiva con el la vida del personaje. Así como para cada uno de los posibles lugares que se podrían visitar en el transcurso del recorrido dejando así dos piezas gráficas que interactúan con los usuarios en diferentes puntos de la ruta.

Por último se necesitaba un incentivo para que los usuarios estuvieran dispuestos a interactuar y usar las piezas por lo que se hizo una pieza gráfica de recompensa para quien completara el uso de las dos anteriores, esta pieza gráfica tendría como finalidad el contar más acerca de lo visto así como las tan conocidas leyendas de la ciudad de Quito.

Cada una de estas piezas gráficas tendría que ser realizada por cada personaje y ruta ya que se topan temas distintos, sin embargo en este trabajo se ha aclarado que se tomara como objetivo de diseño la ruta de la Pintora “Brigida Salas” y las piezas están realizadas con este personaje y su ruta.

Por último tenemos todos los resultados de las encuestas realizadas sobre la ruta escogida como pudimos ver en la página 21 se tuvieron resultados bastante favorables sobre la experiencia y el aprendizaje, sin embargo se encontraron también problemas en el entendimiento de ciertas cosas vistas sobre el recorrido por lo cual es necesario enfocarse en los mismos y ayudar a mejorar su comprensión mediante las piezas gráficas a realizarse en este trabajo.

1.3.2. Requisitos teóricos

Con la primera parte de este trabajo se establece una fuerte base teórica acerca del funcionamiento de una experiencia y como esta puede ser usada dentro de la enseñanza para llegar a lograr una mejor comprensión de los temas tratados por parte de los alumnos, de esta manera se tiene que para poder lograr un mejor entendimiento de los temas es necesario realizar 4 etapas en el aprendizaje para que se pueda transmitir de mejor manera el conocimiento como vemos a continuación:

- Experiencia Concreta (EC).
- Observación Reflexiva (OR).
- Conceptualización abstracta (CA).
- Experimentación Activa (EA).

Estos conceptos están completamente explicados en la página 33 de este trabajo académico. Con todo este estudio se llega a determinar que para poder apoyar el aprendizaje de mejor manera dentro de las Rutas de Leyendas las cuales ya forman una experiencia en los participantes es necesario tener apoyos o elementos que involucren de mejor manera a los usuarios dentro de la Ruta y todos los datos que se están dando acerca del personaje guía y los sitios históricos visitado.

Es necesario introducir el apoyo que se está realizando de manera eficaz sobre la ruta de tal manera que este logre el objetivo planteado y se vea involucrado dentro de la experiencia y los cuatro pasos que esta posee, por lo cual las piezas gráficas deben tener momentos de Experiencia Concreta (EC), Observación Reflexiva (OR), Conceptualización abstracta (CA) y Experimentación Activa (EA) para poder generar una mayor aprensión de la información por parte de los participantes.

También es necesario tomar en cuenta los puntos tratados acerca de la experiencia y como esta tiene que ser manejada con parámetros exactos de tiempos, intervalos y descansos para que la experiencia no sea sobrecargada para los participantes y pueda llegar a tener un cambio o un análisis positivo de los mismos.

Con todo lo antes analizado sobre la Ruta de Leyendas las necesidades de la Fundación Quito Eterno y los elementos que manejan una experiencia y el aprendizaje se puede determinar de manera correcta los puntos necesarios para el requisito de diseño de las piezas gráficas a ser introducidas en las Rutas de leyendas.

1.3.3. Requisitos de diseño

Una vez analizado los requisitos de la Fundación Quito Eterno y su programa Rutas de Leyendas, así como las teorías de la experiencia y el aprendizaje experiencial necesarias para comprender como manejar la ruta y como apoyar el aprendizaje de tal manera que se puedan conjugar y poder tener requisitos claros de diseño sobre las piezas gráficas a implementarse. De esta manera se tiene que es necesaria la creación de piezas gráficas para el personaje, los lugares visitados en el recorrido y elementos de recompensa por la participación de los visitantes, así es necesario manejar de manera clara la imagen y cromática de la fundación Quito Eterno dentro de las piezas ya que estas tienen que transmitir una imagen ya establecida por ya 13 años por parte de la fundación la cual tiene que seguir creciendo.

Los elementos de diseño tienen que ser lúdicos para hacer que los participantes interactúen de manera óptima con ellos y puedan ser generadores de experiencias y aprendizaje experiencial por lo cual necesitan también tener momentos de reflexión y recuento de lo antes visto de esta manera harán que los datos se retengan de mejor manera por parte de los visitantes.

Otro punto fuerte a ser tomado en cuenta es la edad de los participantes de la ruta ya que esta determinara los elementos visuales que se usarán dentro de las piezas gráficas para poder tener un mejor acercamiento con los mismos, de esta manera se tiene que los participantes son estudiantes de escuelas y colegios de la ciudad de Quito específicamente se centrara en estudiantes de 11 años y su características.

Los elementos de diseño tienen que ser fáciles de llevar en la mano ya que el recorrido se lo realizará por el centro de la ciudad a pie y cada uno de los participantes tendrá que llevar las mismas que son necesarias para la experiencia. En este caso para poder entender de mejor manera al personaje o el lugar que se está visitando, de la misma manera estas servirán como calificación al final de cada recorrido así se tendrá una recompensa para quien haya acabado el juego o haya logrado encontrar todas las claves dentro de la experiencia.

En el siguiente capítulo se profundizará en el desarrollo de cada pieza gráfica y todo el proceso en la creación de las mismas desde los bocetos y primeras ideas hasta los diseños finales e implementación de los mismos en la Ruta de Leyenda “Pintora”.

Requisitos de Diseño			
	si	parcialmente	no
Elementos de diseño lúdicos que generen una experiencia y apoyen el aprendizaje sobre las rutas de leyendas			
Tienen que ser adaptables a las rutas y dar la oportunidad de ser usados individual o grupalmente			
Que los elementos diseñados se han fáciles de llevar por parte de los participantes de las Rutas de leyendas			
La gráfica usada en las piezas tiene que reflejar la edad de los usuarios planteados en el trabajo			
Que ayuden a promover y preservar la cultura de la ciudad de quito y ayuden a promocionar el trabajo de la fundación quito eterno			

Capítulo II:

**Desarrollo de la propuestas de diseño para las
Rutas de Leyendas**

2.1. Desarrollo de la idea de diseño a usarse en las Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno

El desarrollo de la idea de diseño empieza una vez que se conoce la realidad dentro de la experiencia del producto o servicio que presta la Fundación Quito Eterno que en este caso es específicamente el recorrido educativo conocido como Rutas de Leyendas. Se procedió a realizar el recorrido 3 veces para conocer a detalle los diferentes aspectos a tomar en cuenta en la creación de la idea inicial fue presentada y validada por los integrantes de Quito Eterno. Sin embargo mientras se iban desarrollando la idea de diseño se iba encontrando dificultades en ciertos aspectos iniciales que no se tomaron en cuenta posteriormente. Es importante mencionar que para poder definir mejor la propuesta se necesitó establecer los requerimientos ya que estos eran de suma importancia sobre la ruta y para el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

2.1.1. Detalle del recorrido por los diferentes puntos de Encuentro

El recorrido puede empezar desde dos puntos diferentes, por lo que al momento de detallar la ruta se dan diferentes alternativas ya que no están delimitadas a los mismos lugares cada vez que se las realiza, si no que esta varía dependiendo de lo requerido por el profesor que pide el recorrido. Generalmente se estableció dos rutas base dependiendo de puntos de encuentro como se muestra a continuación:



Como se puede observar en la imágenes se tienen dos puntos de encuentro a los cuales se denominara E1 y E2, el punto de encuentro E1 se encuentra en las calles Texiera y Juan Pío Montúfar esquina desde donde se presenta el recorrido y se asigna un personaje a los participantes el cual les guiará en la ruta, una vez elegido el personaje que en este caso es la Pintora Brigida Salas y los participantes que la seguirán se recorre por la calle Juan Pío Montufar hasta la Eugenio Espejo y se sube por la Juna José Flores hasta llegar al primer sitio a ser visitado el convento de San Agustín este recorrido lleva aproximadamente 10 minutos desde el punto de Encuentro hasta el Sitio 1, el punto de encuentro E2 está ubicado en la plaza de la independencia frente a la catedral donde se procede con el mismo procedimiento antes explicado, de este se sale por la calle Chile y se baja hasta el Sitio 1, la visita al convento en este recorrido es el más extenso ya que lleva alrededor de 1 hora 20 minutos el conocer la historia que el personaje tiene preparado para el sitio.

Por lo cual fue necesario tener el guión del personaje y hacer un story line de los momentos específicos que se manejan o se cambian dentro del convento de San Agustín para poder tener momentos claves en los cuales actuará el diseño como se puede mostrar en las siguientes imágenes:



De aquí en adelante el recorrido puede cambiar, se puede tener una variedad de posibilidades en cuanto a los sitios a ser visitados por el personaje que maneja la historia de la pintora. Tenemos que una vez se sale del convento se puede dividir el Recorrido 1(R1) o el Recorrido 2 (R2).

En el R1 se regresa por la calle Chile hacia la Plaza de la Independencia y se baja por la Calle García Moreno hacia el Museo de la Ciudad este recorrido lleva aproximadamente 15 minutos, la visita al museo de la ciudad y conocer su historia toma un tiempo de 30 minutos para detallar las cosas importantes que conoce el personaje elegido, por último se baja por la calle Morales hacia la Sector de La Ronda esto toma 5 minutos aproximadamente, aquí el personaje invita a los participantes a jugar a los juegos tradicionales como la rayuela, el trompo, etc. Esto toma aproximadamente 20 minutos y después se sale para llegar al punto de final, aquí concluye el recorrido y la experiencia es terminada por el personaje.

En el R2 de misma manera se sale del convento de San Agustín y se regresa por la calle Chile hasta la Plaza de la Independencia aquí se sigue por la García Moreno y se sube hacia la iglesia de San Francisco esto tomará aproximadamente 10 minutos de aquí en adelante se procede a conocer el lugar, como este fue elaborado y las curiosidades que el personaje conozca acerca del mismo, a partir de aquí se sale para regresar al punto final.

Una vez conocido como se manejan los recorridos y como pueden tener esta amplia flexibilidad para cambiar los lugares que serán visitados se creó un nuevo requerimiento dentro del diseño el cual tiene que mantener una flexibilidad para que el personaje pueda utilizar el material sin importar el lugar el cual sea visitado.

2.1.2. Ideas de Diseño

Una vez comprendida la ruta y como se maneja su trayecto se empezó a realizar los primeros bocetos de diseño en base a los requerimientos de diseño inicial para ser validados dentro de la fundación y posteriormente en la ruta como parte de la experiencia por lo cual era necesario empezar a realizar un diseño que no solo se introdujera sobre la ruta si no que llevara una experiencia consigo y al mismo tiempo se vea envuelto en los parámetros del aprendizaje experiencial como se ha explicado en todo el capítulo 1.

Por lo cual lo primero que se buscó fue una forma de dar experiencia a los participantes de la Ruta de Leyendas con lo que se empezó con la idea de un juego que tenía integrados los requerimientos bases de diseño con esto se realizaron las primeras ideas como se muestra a continuación:

Estrategia	La empresa	Se trabaja directamente con la Fundacion Quito Eterno la cual es la encargada de realizar los recorridos dentro del centro historico de la ciudad y cuya funcionalidad es promover la cultura e historias que se encuentran en los diferentes, su principal enfoque es el de enseñar a niños y jóvenes de escuelas y colegios mediante una experiencia
	Rol del Diseño	Poder generar un producto o herramienta que apoye el aprendizaje experiencial de los participantes de las rutas de leyendas de la fundacion quito eterno, mediante el diseño de experiencias dentro de este producto el cual va a ser usado en el transcurso de la ruta con una duracion de 2H30 y 15 participantes promedio, se tiene que tener en cuenta los puntos debiles que se encontraron en la ruta y ser en los que se enfoque principalmente este produto siempre teniendo en cuenta la experiencia global
	Innovación	Mediante el diseño de experiencias y las teorías de las etapas de aprendizaje mediante experiencias que se han investigado previamente se dara un diseño que contenga estas etapas y una experiencia para así apoyar de manera util y correcta al obeitvo que posee la fundación
	Sustentabilidad	El producto por el momento no posee una forma final de ser realizado por lo cual en parte la sustentabilidad de materiales no se la puede tener por completo por otro lado en cuando a como se mantiene en la ruta tendra que ver con temas de adaptacion del mismo con el entorno en el cual va a ser probado y utilizado

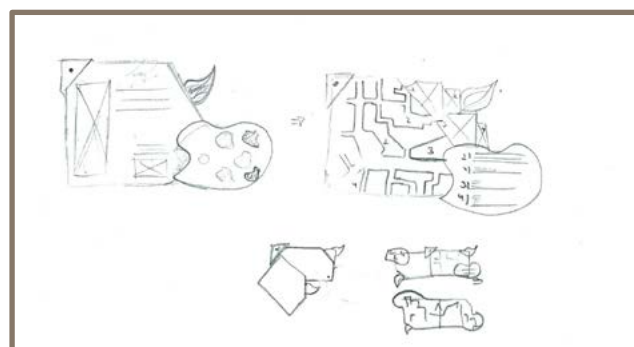
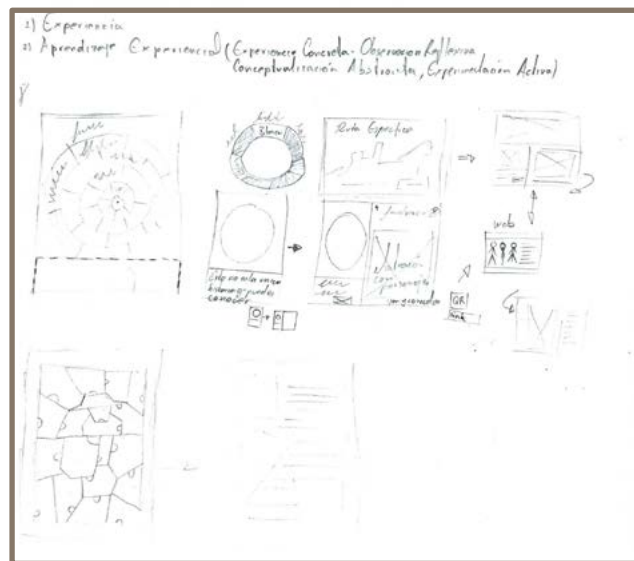
Usuario	Usuario	Los usuario del producto son participantes de las Rutas de Leyendas de la fundacion quito eterno especificamente los asistentes a la Ruta dirigida por el personaje de la Pintora Frigida Salas, en el cual se conoce acerca del arte de la capital estos normalmente son estudiantes de escuelas y colegios de la ciudad de quito
	Ergonomia	El producto diseñado tiene que ser facil de movilizar para los participantes ya que estos estaran el recorrido durante 2H30 y el material los tiene que acompañar todo el tiempo para cumplir su objetivo principal el cual es apoyar el aprendizaje y brindar una experiencia
	Calidad Percibida	El producto necesita tener una experiencia que se combine con la ruta y debe ser de una alta calidad para que pueda funcionar como un coleccionable o algo que los asistentes se lleven para tenerlo siempre en cuenta y tener un mejor aprendizaje de los temas vistos y un recuerdo del recorrido realizado
	Uso	El uso del producto a diseñar tiene como funcion ayudar a solventar el aprendizaje experiencial que se da en la ruta de leyenda y apoyar a la misma no pueden ser elementos separados se tienen que manejar de forma complementaria, en este se tiene que tener en cuenta que al final de la ruta se generen el ciclo de experiencia de kolb para poder determinar la funcionalidad del mismo

Responsabilidad	Normativa	Conocer las normativas de preservacion cultural que apoyan estos eventos según la constitucion del pais para dar un mayor interes a la comunidad en la cultura de la ciudad y que aspectos no se pueden utilizar en la creacion del producto de adaptacion a la ruta de leyenda
	Seguridad	Tener en cuenta que el producto sera usado por participantes de la ruta de leyendas pertenecientes a escuelas y colegios por lo que hay que tomar en cuenta ciertos aspectos en los acabados para no causar ningun riesgo con la seguridad de los participantes
	Legal	tener en cuenta el marco legal que rodea no solo a los derechos del producto diseñado si no tambien del personaje que dirige la ruta y de la fundación quito eterno que son los involucrados en el desarrollo de la propuesta e implantacion final del producto, asi como el uso de las diferentes marcas que acompañaran a dicho producto

Comunicación	Destinatarios	El destinatario principal del producto a ser diseñado son los participantes de la ruta de leyenda de la Pintora Frigida Salas, como segundo destinatario se tendría a la propia fundación Quito Eterno la cual avalaría el producto y le daría la autorización para ser usado dentro de la ruta respectiva
	Mensaje	Poder entender mejor los detalles expuestos en la ruta y dar a conocer el trabajo que efectúa la Fundación mediante este producto para así poder hacer que más personas disfruten de esta experiencia de manera concreta y que se difunda la marca de la fundación
	Soportes	Sobre materiales impresos, digitales, falta determinar la forma final de el producto que será presentado
Tecnológico/Productivo	productivo	Poder entender mejor los detalles expuestos en la ruta y dar a conocer el trabajo que efectúa la Fundación mediante este producto para así poder hacer que más personas disfruten de esta experiencia de manera concreta y que se difunda la marca de la fundación
	Económico/Financiero	Para poder realizar la comprobación se necesita introducir el producto dentro de la ruta por lo cual hay que tener en cuenta el valor del producto terminado ya que se necesitan por lo menos 20 por cada recorrido

Cuadro 1 requerimientos de diseño,

Una vez hecha la tabla con todos los requisitos de diseño que involucran este trabajo se empezó a desarrollar las primeras ideas de diseño y como se podrían cumplir estos parámetros dentro de los mismo. De esta manera se lograron conseguir 4 ideas lúdicas sobre las piezas gráficas sin embargo no eran adaptables se mantenían sobre un recorrido específico y mismos lugares como podemos ver a continuación:



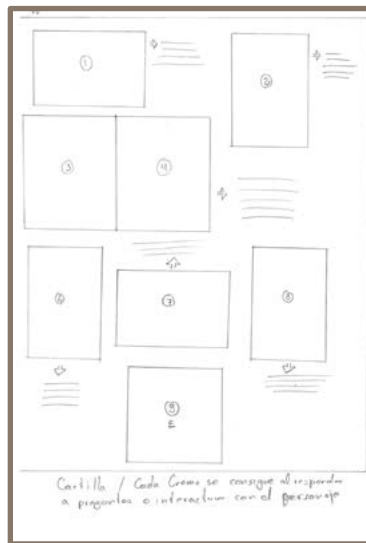
Cuadro 2 primeros bocetos

Si bien se tenían las primeras ideas de un juego interactivo para los participantes el juego era de estructura lineal y no se podía salir del recorrido 1(R1) por lo cual no se integraba bien si el personaje tenía que salir hacia otro lugar no establecido en este recorrido dejándolo con poca flexibilidad, por lo que para poder avanzar de manera estructurada en las ideas de diseño se utilizó una matriz de ideas para poder juntar varios puntos importantes y sacar una mayor variedad de diseños, la tabla que se utilizó es la siguiente:

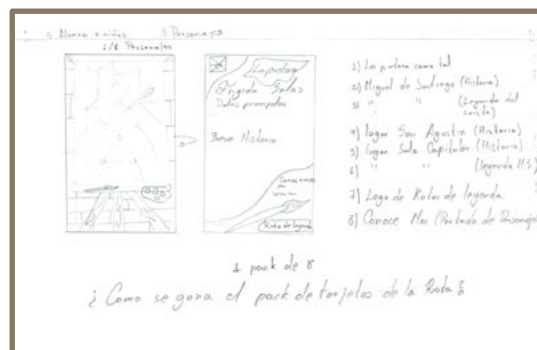
Características del proyecto y del público objetivo	Etapas del Aprendizaje							
	Personaje de la Pintura	Miguel de Santiago Pintor	Leyenda del Cristo de la Agonía	Convento de San Agustín	Sala Capítular	Cuadros (pinturas) y Esculturas en San Agustín	Inicio de la Ruta Presentación	Final del Recorrido
Enseñar mediante una experiencia	Interactuando con el personaje y con el ambiente	Enseñando sus pinturas	Comando la historia de manera interactiva con las partículas, dejando el final inconcluso	Visitando el convento y contando su historia y como era en la época del personaje	Dirigiéndose a los conocimientos que ya tiene el estudiante y haciendo que de una razón de que se realizaron en esta sala	Con las pinturas y porque en esa época se pintaba con ciertos colores	Llevar a los participantes a la época de la cual se va a comenzar	

Cuadro 3 Matriz de ideas





Segunda pieza de lugares tarjeta de cromos



Segunda pieza coleccionable tarjetas con datos del personaje y los diferentes lugares
Cuadro 4 Bocetos de Diseño 2

Este proceso se realizó conjuntamente con los requerimientos de diseño inicial que se tenían, pero con esto se encontró que se necesitaba tener en cuenta otros parámetros como lo son la edad de los participantes por lo tanto era importante saber cuáles son los intereses, personalidad y forma de aprendizaje en las diferentes edades de los participantes en las rutas de leyendas, para que de esta manera el diseño pueda ser usado sin mayor inconveniente por los mismos, con lo cual se consultó la biografía de Arnold Gesell y su colección “El niño de 5 a 12 años” en la cual se establecen diferentes características para los niños de las edades comprendidas entre los 5 años y los 12 años dando los comportamientos que estos tienen y la manera de aprendizaje se centró el estudio en niños de 11 años por lo cual se utilizó la siguiente tabla:

Edad	Personalidad	Sociedad	Intereses	Familia	Amigos	Escuela	Sexualidad	Sentido ético
11 años	Objetivo, minucioso y serio. Concentración en trabajo grupal. Pone atención en contextos. Prefiere contradecir que responder. Dominio total del tiempo. Emociones: Cambios de estado de ánimo. Irritación expresada en gritos.	Ansiedad por crecer. Cuestiona a los adultos. Disgusto por órdenes. Deja de ser visto como bebé.	Agrado por la discusión. Deportes. Competencia. Interés por la aventura	Apego a la familia. Ve a sus padres como personas independientes. Madre blanco de críticas y sentimientos más profundos.	Compañía de amigos. Cercanía con niños de su edad. Influenciable por amistades.	Ansía cooperar. Interés de aprender. Aprendizaje basado en cuentos e historias reales y simples.	Inicio de la adolescencia. Cambios físicos notorios en ambos sexos. Incremento de actividad física. Debilidad por su maestra.	Consciente de virtudes y defectos. No reconoce sus defectos. Procura la verdad. Utiliza la mentira a conveniencia. Identifica lo bueno y lo malo

Cuadro 5 Aspectos de los niños de 11 años fuente:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/reyes_v_m/capitulo1.pdf

Una vez realizado el proceso de ideas de diseño y realizado los primeros bocetos de las mismas era necesario confrontarlos con la gente de la fundación para poder tener las primeras observaciones sobre los diseños y saber cuáles serían trabajados a fondo para poder validarlos posteriormente. De esta validación inicial con los integrantes de la fundación Quito Eterno se llegó a seleccionar que piezas gráficas serían trabajadas e integradas dentro de la Ruta de Leyendas, en esta validación se tomó en cuenta todo el estudio realizado sobre la ruta su personaje así como la generación de experiencias y el aprendizaje experiencial de esta forma se llegó a los 3 diseños finales que servirían para la Ruta (Personaje, Sitio, Recompensa).

Después de realizar la validación fue necesario confrontar las piezas seleccionadas con los requisitos teóricos y de diseño para saber que cumplían correctamente los puntos y poder continuar su desarrollo a profundidad por lo cual se hizo la siguiente tabla con un check list para la validación con los mismos como se muestra a continuación:

Requisitos de Diseño			
	Si	parcialmente	no
Elementos de diseño lúdicos que generen una experiencia y apoyen el aprendizaje sobre las rutas de leyendas	X		
Tienen que ser adaptables a las rutas y dar la oportunidad de ser usados individual o grupalmente		X	
Que los elementos diseñados se han fáciles de llevar por parte de los participantes de las Rutas de leyendas		X	
La gráfica usada en las piezas tiene que reflejar la edad de los usuarios planteados en el trabajo			x
Que ayuden a promover y preservar la cultura de la ciudad de quito y ayuden a promocionar el trabajo de la fundación quito eterno	x		

2.2. Desarrollo a detalle de los diseños gráficos para las Rutas de Leyendas de la Fundación Quito Eterno

El desarrollo a detalle de las piezas de diseño comienza después de haber sido realizada la primera validación junto a la gente de la Fundación Quito Eterno y tener en cuenta las diferentes observaciones y diseños elegidos para la integración con el programa Rutas de Leyendas, de tal manera que cumplieran no solo los objetivos planteados sino también la realidad de la ruta en la cual se integrarían los diseños, por lo que fue necesario manejar de manera eficaz los elementos gráficos para poder realizar todo el detalle de las piezas.

2.2.1. Piezas Gráficas lúdicas del personaje y sitio histórico

La primera pieza a ser trabajada es la del personaje, esta pieza tiene como objetivo que el participante pueda conocer de mejor manera al personaje que lo está guiando para lograr este objetivo el participante tiene que estar atento a las indicaciones del guía para poder resolver el rompecabezas que a su vez desvelara la imagen del personaje en un ambiente común para él.

La pieza gráfica esta trabajada en un formato de 17x22 y está realizado en forma de dípticos que se utilizarán para completar la experiencia de usar esta pieza, la cromática usada es la misma que utiliza la fundación Quito Eterno para que estos elementos no sean externos a la misma.

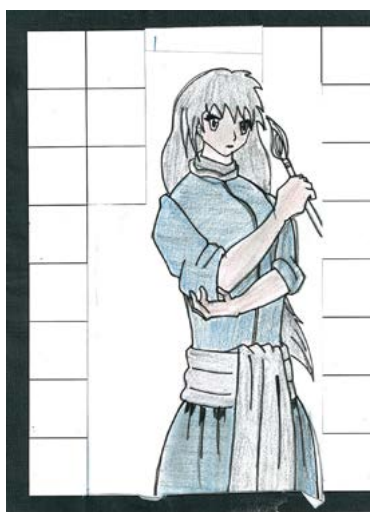
Esta pieza está dividida en 4 secciones la primera cara frontal donde se encuentran las piezas a utilizarse en el resto de la composición ya que aquí se tendrá palabras claves que el participante tiene que ir sacando según vaya hablando el personaje y dando estas palabras claves, estas piezas sirven posteriormente en el reverso de la pieza para poder crear una historia acerca del personaje y el centro histórico de la ciudad.



Bocetos 1 de pieza lúdica (personaje)



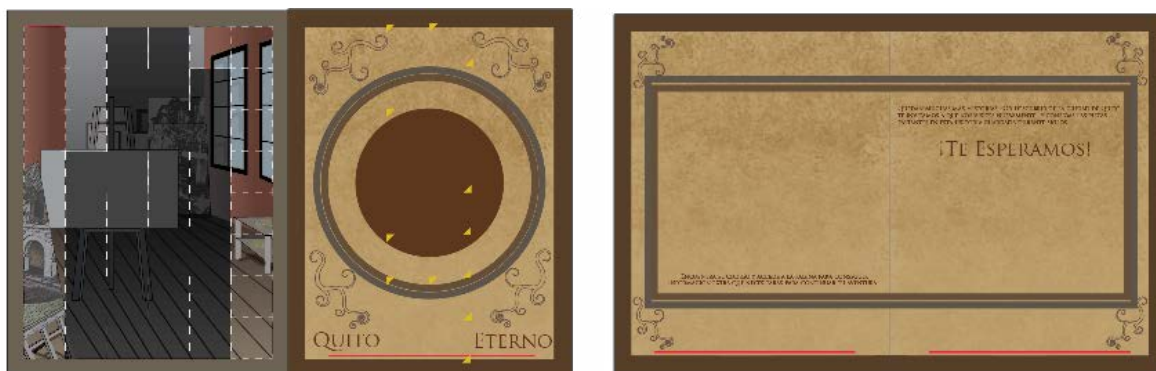
Bocetos 2 de pieza lúdica (personaje)



Boceto 3 de pieza lúdica (piezas a retirar)

Las piezas restantes serán usadas en el interior para conocer acerca de las diferentes opciones de rutas y conocimientos que se pueden adquirir en los demás recorridos de la Fundación. Este momento se crea la reflexión de lo visto y empieza a interactuar el aprendizaje experiencial en la pieza gráfica ya que el participante pone atención a lo que dice el personaje, luego lo asocia con una pieza en el tablero la que se retira, para después ubicarla en otra sección y así crear algo nuevo. Al terminar este proceso vuelve a empezar el aprendizaje manteniendo los 4 pasos previos.

Este díptico genera una experiencia al ser lúdico e interactivo con los participantes de la ruta a parte el mismo será coleccionable y existiría uno para cada personaje que guie una experiencia o un recorrido dentro de las Rutas de Leyendas, el prototipo inicial de esta pieza queda de la siguiente manera y será usada en la primera validación a realizarse con la fundación:



Piezas personajes izq. Frontal con piezas y posterior der. Parte interna



Piezas personajes izq. Frontal abierto y posterior con piezas ubicadas der. Parte interna

La segunda Pieza gráfica es más sencilla sin embargo sigue teniendo los elementos de aprendizaje y experiencia ya que estos tienen que servir para cada lugar de manera independiente para que el mismo pueda ser entendido de mejor manera por parte de los participantes, este tiene como principal uso el dar a conocer más acerca de los sitios visitados a la vez que contiene un cuestionario de tres preguntas con detalles específicos del lugar los cuales el participante tendrá que resolver.

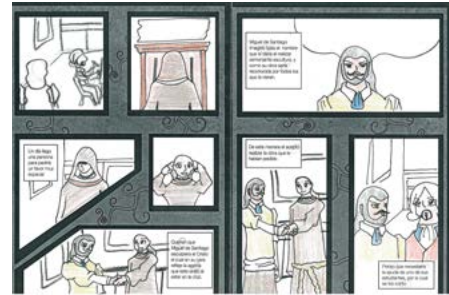
Manejada en un formato de 15X10 cm con esto esté es fácil de llevar en un bolsillo sin ningún inconveniente, este tamaño es un estándar para tarjetas postales y por eso fue elegido para la pieza número dos, a parte de las preguntas y la imagen del sitio con pestañas que detallan mejor la historia del lugar la pieza contiene un mapa de su ubicación teniendo como referencia a la plaza de la independencia, el diseño de este prototipo es el siguiente:



Izquierda. Pieza de lugares cerrada Derecha. Pieza de lugares abierta

2.2.2. Comic - Agenda Coleccionable

La última pieza gráfica a desarrollarse fue el comic coleccionable que serviría como recompensa para aquel participante que logre terminar las otras dos piezas ya que este se entregara al final del recorrido, este no solo servirá para promover la leyenda que cuenta de manera gráfica sino también tendrá una pequeña sección en la cual se podrán llevar notas lo cual lo convierte en una pequeña agenda la cual puede ser llevada a cualquier parte.



Boceto comic 1

Manejada en un formato de 14x20cm. de manera que pueda ser leído el comic y su historia sin problema, la parte del manejo gráfico de la pieza fue uno de los más complejos de llegar entre las 3 ya que se necesitaba tener un estilo de comic o manga para poder realizar la presentación de los personajes, los lugares que frecuentan así como las expresiones de los mismos, para poder llegar al punto de creación de cada personaje se pasó por un proceso vario de creación en diferentes estilos como se muestra en los bocetos a continuación:



Bocetos de personajes 1.



Bocetos de personajes 2.



Bocetos de personajes 3.

Este estudio sirvió para crear los diferentes personajes del comic así como sus proporciones en manos, pies y posturas que el mismo tendría el primer prototipo de este comic quedo de la siguiente manera:



2.2.3. Elementos de Diseño

Los elementos de diseños dependieron de cada pieza gráfica ya que según su uso fue necesario trabajar los diferentes aspectos, las piezas son manejadas en diferentes formatos por lo que se procederá a explicar los elementos usados en cada una de ellas.

La primera la pieza gráfica que apoyará el aprendizaje de los lugares tiene elementos ilustrados y elementos fotográficos en este caso la fotografía principal ocupó todo la cara frontal para causar el punto de interés sobre esta y se dividió en dos filas para poder ubicar los pequeños espacios informativos, la parte posterior fue trabajada en una estructura de 2 columnas con punto de división la ilustración del mapa para crear focos de atención sobre el punto de referencia y el lugar que será visitado.

La tipografía usada es san serif en los textos principales y secundarios, dentro de las cajas de texto se maneja la cromática establecida por parte de la fundación Quito Eterno para mantener una referencia a la misma.

La segunda pieza gráfica es la que ayudara en el conocimiento de la vida del personaje y su historia tiene una división de seis columnas y ocho filas esto se realizó con el objetivo de tener las piezas que saldrían y completarían los juegos. Esta es la parte frontal de esta pieza ya que debajo se encuentra la segunda cara la ilustración esta al igual que la imagen en la primera ocupa toda la cara frontal, manejando contrastes claro oscuro con el fondo para así lograr que el enfoque principal sede sobre el personaje descubierto y no sobre los detalles del fondo que lo acompañan.

La parte posterior fue manejada en tres columnas siendo la principal la columna central en la que se introducen las piezas sacadas anteriormente, se trabaja con un fuerte contraste con el fondo y las piezas. El fondo es una fotografía bajada los niveles de contraste para poder hacer mayor énfasis sobre las piezas de color plano con la historia escrita en letra san serif con tipografía “Hobo std Medium”, las letras que acompañan a esta sección que tienen por leyenda “Quito Eterno” están en tipografía “Trajan Pro”, están en diferente tipografía para conservar la imagen de la fundación así como la línea rojiza que recorre la sección inferior de la pieza.

La parte central o interna de esta pieza se usan las dos caras aquí se usa una separación de dos rectángulos para formar un marco alrededor de las partes más importantes de la pieza como son la sección para completar las imágenes y los textos invitando a continuar explorando las demás rutas aquí se utiliza ya las imágenes institucionales de la fundación Quito Eterno tanto para rutas de leyendas educativas como el logotipo de la fundación en la parte inferior izquierda se detallan en una tipografía más pequeña todos los derechos de autor tanto de los logos como de la pieza gráfica.

Por último esta la pieza coleccionable o comic se estructuró como un libro por lo que cada página consta de una cuadrícula para determinar la posición de cada uno de los objetos dentro del comic en este caso la cuadrícula por hoja fue de dos columnas y tres filas, la parte grafica del comic fue realizada mediante todo el proceso que se detalla en la sección

de desarrollo de las piezas gráficas, sin embargo no la forma de cada escenario en el que se encuentra el personaje o los personajes se determinó con la cuadrícula y en algunos casos con líneas de cruces para poder dar una forma rectangular a los espacios ocupados de esta manera se logra que los cuadros de diálogo al igual que los de los personajes sean los puntos principales de esta pieza dejando al fondo en un segundo plano.

La sección final esta usada de manera de cuaderno de apuntes por lo cual se dejaron espacios entre el margen superior, inferior y laterales para que las líneas de escritura no sobre pase hacia el resto de hojas.

2.3. Validación de Diseños con la Fundación Quito Eterno

Para la primera validación de los diseños finales se tomó en cuenta los requisitos de diseño que se detallaron al inicio, de esta manera se podía realizar una matriz clara de evaluación hacia los diseños, su funcionamiento e integración con los objetivos de la fundación Quito Eterno.

Las matrices creadas fueron llenadas por las 2 personas de la fundación con las cuales se está trabajando Lenin Robles y Adrián Gutiérrez, quienes ayudaron en todo proceso de investigación de las Rutas de leyendas y desarrollo de las piezas gráficas, ya que las dos personas también son guías dentro de las rutas y conocen a fondo su funcionamiento.

2.3.1. Cumplimiento de los requisitos y objetivos de la Fundación Quito Eterno

La primera matriz (ver anexos matriz de cumplimiento) tiene como puntos importantes determinar el cumplimiento de los requisitos de diseño y los objetivos de la fundación de tal manera que en esta lo importante era tener un porcentaje de efectividad de las piezas gráficas en conjunto y por separado y cuáles eran las observaciones que se podían manejar sobre estas, así se tuvo que las piezas funcionan de manera correcta en forma individual y de forma grupal adaptándose a las rutas de leyendas de manera precisa por su versatilidad en el uso que las mismas tienen.

En un porcentaje de funcionamiento y adaptación se quedó en el 90% de efectividad de cada una de las piezas teniendo de esta manera observaciones por parte de las personas que los estaban revisando, de esta manera se tiene que para la pieza lúdica del rompecabezas la parte a ser modificada seria la del personaje una vez esta descubierto el mismo ya que las proporciones no estaban adecuadas, de esta manera se procedió a realizar el cambio sobre la pieza y a incluir las palabras claves que el personaje guía dirá y serán usadas por los participantes para completar la experiencia.

En la segunda pieza gráfica para cada lugar las observaciones fueron mucho menores ya que si bien se necesitaba realizar unos cambios en la imagen que está en el fondo y en los textos la pieza se integraba de manera muy clara con el lugar y la ruta, por último la pieza de recompensa o el comic no tuvo ninguna observación y se determinó que esta estaría lista para ser entregada y serviría de manera precisa a la fundación como medio de publicidad.

Una de las observaciones que se realizaron sobre todas las piezas gráficas fue la falta de los logotipos de la fundación Quito Eterno así como datos de contacto de la misma, esto se explicó que no se encontraban en los bocetos de diseño y en las piezas graficas finales ya que no habían sido aprobadas y que al momento de las piezas gráficas estar en orden se los ubicaría en cada una de ellas.

La fundación quedo de acuerdo con las piezas gráficas presentadas y como estas usaban ya la cromática establecida por parte de la misma de esta manera se aprobaron los diseños para su producción y la implementación en la ruta específica, de esta manera se podrá realizar la validación final de los diseños ya de manera real en la ruta.

2.3.2. Integración de las piezas gráficas con la ruta de leyendas y el personaje

El segundo punto a tratar en la matriz (ver anexos matriz de cumplimiento) fue como lo ve el personaje guía y como se puede integrar con la ruta que el mismo maneja teniendo en cuenta que esta es flexible y no siempre estará en los mismos lugares necesariamente, este punto fue uno de los principales a tomar en cuenta en los requisitos de diseño iniciales.

De esta manera no solo se necesitan piezas que se adapten si no que sean fáciles de llevar a cualquier sitio al que el personaje tenga que ir ya sea por cuestión de la ruta establecida o por pedido de los profesores por temas específicos a tratarse en el aula de clase , por lo que las piezas ninguna pasa del tamaño de una hoja A4 con sus medidas detalladas en el proceso de diseño y son impresas sobre materiales duros y resistentes.

Con estos aspectos en cuenta se tuvo la validación por parte de los guías de las rutas de leyendas los cuales determinaron que las piezas se integran con la ruta de manera exitosa en un 85% y que ayudan a promover el aprendizaje en los participantes de las mismas ya que los mismos tienen que estar más atentos a la información vertida por parte del personaje para poder completar las piezas gráficas que se les entregan, y que el juego que se realiza con estas sirve como una mejora en la experiencia ya establecida por parte de la fundación, uno de los puntos importantes para el personaje fue que no tenía que cambiar nada de lo ya establecido en su dialogo sino que las piezas se adaptan a todo esto de manera muy precisa por lo que no tendría una implicación de volver a reformular la ruta por la inserción de las piezas gráficas en las mismas.

2.3.3. Puntos de vista de los participantes del programa rutas de leyendas

El último punto a tratar en la matriz (ver anexos matriz de cumplimiento) fue la perspectiva del participante de la ruta como este se puede desenvolver con las piezas gráficas en la ruta y si estas cumplen las expectativas de la experiencia sin problemas, para el participante el punto más importante es que las piezas sean de un tamaño factible de llevar en cualquier bolsillo ya que se moverán con las mismas por el centro histórico y es incómodo llevarlos siempre en su mano.

De esta manera se hizo un experimento de uso de las piezas gráficas para que se pudiera dar la opinión por parte del usuario final de esta forma se llegó a tener una aprobación por el uso

y entre las tres piezas gráficas la que más llamo la atención es la del comic coleccionable, el cual está diseñado como premio al terminar el recorrido al participante que haya completado las otras dos ya que este no solo es un comic sino un pequeño cuadernillo para apuntes que el estudiante puede llevar consigo a cualquier sitio.

El tener un objeto de recompensa produjo que se centraran más en la experiencia y en los datos que se iban dando ya que eran necesarios para poder completar las piezas y los puntos necesarios para poder llegar a tener este coleccionable, de tal forma se logró hacer que las piezas generen una experiencia y un aprendizaje más profundo en los participantes ya que la pieza de juego lúdico no solo era necesario sacar las palabras en un orden específico sino ubicarlas en otro para que tuviera una coherencia el mensaje oculto, y en las piezas del lugar era importante entender datos del lugar ya que estos eran necesarios para responder un cuestionario corto de 3 preguntas, estas preguntas se encuentran en la pieza gráfica y cambian dependiendo del lugar.

Como observaciones al terminar la validación inicial con las personas de la fundación Quito Eterno como participantes de la ruta se tiene que los objetos son de fácil uso así como de transporte que se acoplan a la actividad que se tiene con el guía y quedaron satisfechos al completarlo cabe aclarar que las piezas quedan como recuerdos para los participantes y solo el comic es entregado a quien complete de manera correcta la experiencia.

Capítulo III:

**Propuesta y validación final, detalles técnico
de producción**

3.1. Presentación de la propuesta final

El desarrollo final de los diseños se realizó después de haberlos confrontado por primera vez con la fundación Quito Eterno y los requisitos previos expuestos tanto por la fundación como por la problemática establecida en el inicio de este trabajo de esta manera se tienen ya los cambios a realizarse sobre las 3 piezas antes escogida, para poder confrontarlos en una última validación con la fundación con la cual se determinará si el trabajo cumple de manera completa los requisitos de diseños y teóricos planteados en el inicio.

De esta manera a continuación se detallaran los cambios realizados sobre cada una de las piezas gráficas posterior a la validación inicial realizada con la fundación Quito Eterno en la cual se sacaron resultados favorables como lo demuestra la tabla anexada a este trabajo.

Así para iniciar tenemos la pieza gráfica de los lugares al cual se le hace el cambio del efecto en la foto principal, se cambia la tipografía de los títulos y textos para poder entenderlos de mejor manera y que pueden ser legibles en el tamaño específico que estos tendrán, se cambia la imagen del mapa de ubicación el cual previamente era una imagen descargada de “Google Maps” y se realiza una ilustración para poder detallar de mejor manera el recorrido que se debe tomar para llegar al lugar que se quiere visitar de esta misma manera se ponen puntos de referencia más claros sobre el mapa y se cambia el fondo en el que estaba puesto el mapa deja de tener dos marcos blancos y negros y pasa a utilizar el fondo principal de la pieza, por último se cambió la sección de preguntas específicamente el cuadro en el cual se encontraban ya que este deja de ser blanco y pasa a manejarse la estructura de los cuadros de texto del comic.

Como podemos ver en la siguiente imagen este es el resultado de los cambios realizados sobre esta pieza gráfica:



Pieza Lugares visitados en la ruta de leyenda Frontal (Cerrado)



Pieza Lugares visitados en la ruta de leyenda Frontal (Abierto)



Pieza Lugares visitados en la ruta de leyenda Posterior

La siguiente pieza a ser modificada fue la de apoyo al personaje en esta los cambios realizados fueron los siguientes, se cambia las piezas negras frontales por piezas con textura muy similar al nuevo fondo que maneja la pieza en todas sus caras. El cambio de fondo se realiza para que esta tenga mayor integración con el resto de piezas gráficas sin dejar de tener su propia identidad.

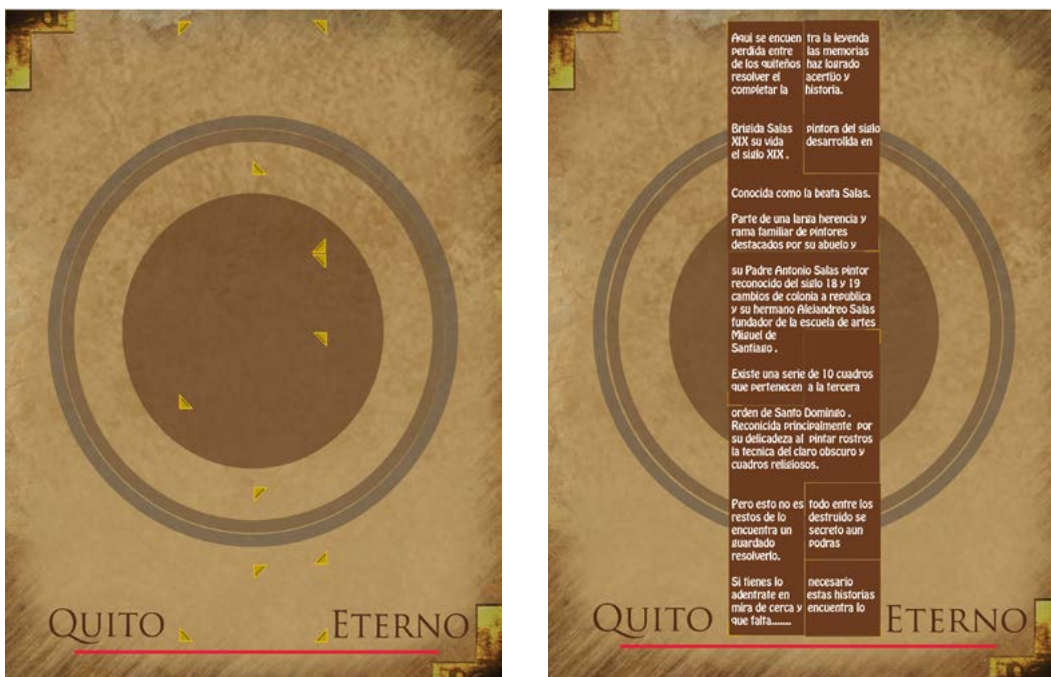
Se ubican las palabras claves a ser sacadas en el recorrido y se cambian en la parte interna y posterior lo elementos de sujeción de las piezas, dejan de ser elementos triangulares planos para pasar a ser elementos compuestos con forma más tridimensional y con una cromática similar al fondo. Se agregan elementos metálicos en las esquinas de la cara principal y cara

posterior, no se realizó un cambio en la tipografía en la cara interna para que tuviera mayor coherencia con las demás piezas gráficas.

Con todos estos cambios se llegó al producto final de esta pieza como se lo puede visualizar a continuación:



Pieza Personaje Parte Frontal Izq. Pieza en formato cerrado con las piezas todavía en su lugar Der. Todas las piezas extraídas.



Pieza Personaje Parte Posterior Izq. Pieza en formato sin piezas ubicadas Der. Todas las piezas ubicadas en su lugar contando la historia.



Pieza Personaje Parte Interior Izq. Pieza en formato sin piezas ubicadas Der. Información sobre la fundación y su programa.



Pieza Personaje Parte Interior Izq. Pieza en formato con piezas ubicadas Der. Información sobre la fundación y su programa.

La última pieza en ser modificada fue la pieza comic coleccionable en esta se realizó el cambio de la estructura en la cual se hallaba armado no cambiando su división sino aprovechándola al máximo se cambió la forma de las cajas de texto estas dejaron de ser únicamente rectangulares y se les dio un efecto tridimensional mediante sombras de esta manera van más con la temática de las piezas y son más llamativas, después se realizó el cambio tipográfico sobre toda la pieza para que manejara la misma que el resto de piezas haciéndolas ver como un conjunto unidas y manteniendo su funcionamiento como piezas únicas, el cambio más

importante se da sobre los fondos en los cuales están las ilustraciones ya que se cambió por completo y se le da un efecto más antiguo a las hojas y se cambia el contraste usado para dar mayor visibilidad a las ilustraciones y cajas de texto, se cambia la portada del comic por completo así como algunas imágenes usadas internamente para determinar los lugares en los que se desarrolla la historia.

A continuación se presentan las imágenes de los cambios y la propuesta final del comic coleccionable:





Piezas que forman el comic coleccionable y libreta de notas.

3.2. Validación final de las piezas graficas con la fundación Quito Eterno

En la validación final de todas las piezas gráficas se tuvo la participación de los representantes de la fundación Quito Eterno Adrián Gutiérrez y Carmen Ruiz quienes manejan el programa rutas de leyendas y también representan personajes sobre las mismas por lo que al tener el conocimiento de la funcionalidad de las rutas podían validar las piezas y su uso sobre el programa de manera coherente y sabiendo que son los puntos más importantes a ser tomados en cuenta en cada sector, lugar, historia del personaje, datos curiosos, etc. Por lo cual se realizó la validación sobre las piezas de manera individual y en forma conjunta con lo cual se llegaron a las conclusiones en cada una de las piezas.

3.2.1. Validación final Piezas Gráficas

La primera en ser analizada en esta validación fue la pieza que se entrega en cada lugar visitado dentro del programa esta tiene como función principal dar datos relevantes sobre el lugar y su historia, en esta se determinó que la cromática usada se mezcla de manera correcta con las características gráficas que maneja la fundación en sus logos, páginas y de forma más detalla en sus dípticos informativos de esta manera también se examinaron los contenidos de la pieza con la cual se determina que es sorprendente porque no solo es simplemente una fotografía del lugar como una postal sino tiene las pestañas que llaman la atención a plena vista y estas dan información clave del lugar y hacen ir descubriendo algo nuevo en cada momento, también se vuelve muy interactivo con los participantes ya que estos se involucran con las piezas y logran guardar de mejor manera la información del lugar, una de las principales observaciones sobre esta sección de la pieza fue que se revise que los datos estén actualizados al momento y que se manejen términos unificados con los cuales maneja la fundación Quito Eterno.

En la parte posterior se posee un mapa de la ubicación del sitio teniendo como punto de referencia la Plaza de la Independencia en el centro histórico y un pequeño cuestionario del lugar para reforzar los datos dados sobre el mismo sin embargo en las observaciones sobre esta sección fueron que no existía una brújula indicadora con las coordenadas de posicionamiento (norte, sur, este, oeste) para así lograr una mejor ubicación sobre el mapa y las calles, pasado esto no se obtuvieron más observaciones sobre la pieza por lo que pasaremos a la

siguiente.

La segunda en ser analizada fue la pieza que servirá sobre el recorrido dando la información clave sobre el mismo y ayudando a comprender mejor su historia de esta manera se determinó que la pieza gráfica es interactiva con los usuarios que son llevados sobre la ruta ya que hace que pongan más atención sobre los datos dados por el personaje guía para poder completar la pieza y la experiencia, uno de estos motivos es que al tener un premio al final estos se dedicarán a realizar la actividad hasta completarla y puede ser usada de manera correcta en la ruta, una de las principales observaciones que se da sobre esta pieza es el límite de edad para su uso ya que la misma según las personas de la fundación que realizaron la validación serviría hasta jóvenes de 14 años de manera perfecta ya que hasta esta edad están dispuestos a realizar este tipo de actividades sin ningún inconveniente.

Con lo cual se aclara que la pieza gráfica está diseñada para ser usada por niños de 11 años de edad con lo cual se queda de acuerdo que funcionaria de manera perfecta con los mismos la última observación que se da sobre la pieza es que las imágenes que se encuentran en la parte posterior del mismo pueden ser cambiadas para no solo demostrar las rutas de leyendas sino también otros programas que posee la fundación Quito Eterno y se queda de acuerdo que el agregado del código QR (Quick Reference) para enviar mediante un teléfono inteligente a los participantes a una sección específica de la página Web de la fundación.

La última pieza en ser validada fue la que servirá como coleccionable y será entregada al participante que complete los dos juegos que se encuentran en la pieza número dos, en cuanto a esta pieza no se dieron muchas observaciones ya que los miembros de la fundación estaban de acuerdo con la gráfica usada en el comic. La cromática en los personajes es llamativa y muestra colores muy vivos que sirven de manera perfecta con el contraste logrado con el fondo más tenue que se maneja con la identidad gráfica de la fundación.

De esta manera esta pieza queda lista y la observación que se da es que el detalle que sirva como cuaderno de apuntes es excelente y le da un nuevo uso a la pieza la cual no solo transmite una leyenda quiteña si no también puede ser llevada a cualquier parte por la persona que se lo gane.

Después de realizar este proceso se tenían que validar las cuestiones teóricas de las piezas gráficas y saber que también eran cumplidas de forma correcta por lo cual se realizaron las siguientes preguntas:

- **¿Las piezas gráficas cumplen en transmitir un aprendizaje a los participantes y reforzar los datos otorgados por parte del guía en las rutas de leyendas?**

- o Si transiten información valiosa y ayuda a reforzar las enseñanzas dadas por los guías ya que los datos dados en las piezas son concisos.

- **¿Las piezas gráficas ayudan con la preservación y promoción cultural?**

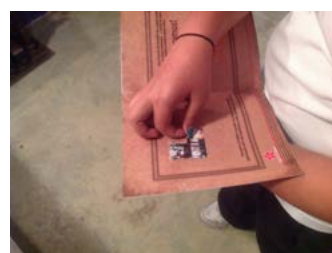
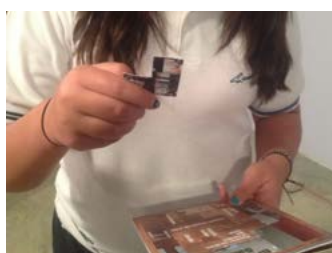
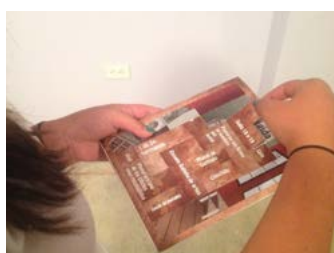
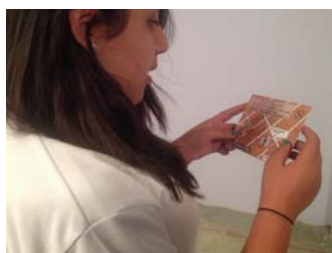
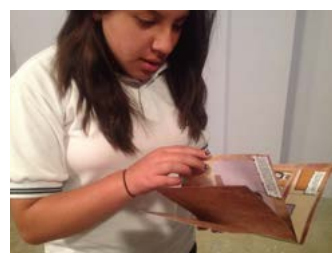
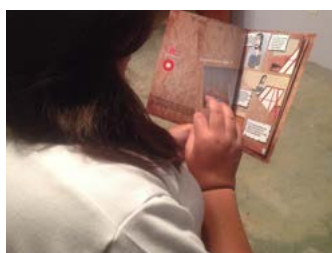
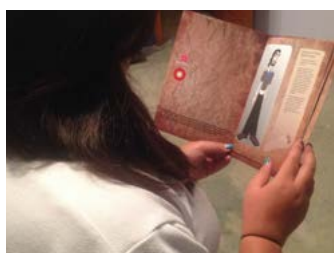
- o Las piezas ayudan de manera perfecta con la preservación y promoción cultural ya que hacen conocer más sobre la vida en la época del personaje así como las historias de los lugares visitados.

•¿Las piezas gráficas dan una experiencia a los participantes?

o Si las piezas gráficas son muy interactivas con los participantes y siempre sorprenden a los mismos ya que los ayudan a descubrir de poco las historias de los lugares, la ciudad y el personaje.

Estas tres preguntas se las realizo al personal de la Fundación Quito Eterno específicamente Adrián Gutiérrez y Carmen Ruiz para determinar la parte de los requisitos teóricos y prácticos del producto final con lo cual se determinó que las piezas gráficas diseñadas cumplen con estos requisitos a su totalidad según la visión y misión de preservación y promoción cultural que maneja la fundación con sus diferentes programas, así concluyo la validación de los diseños finales y se obtuvieron todas las observaciones que los mismo pueden tener para realizar los cambios finales en cada una de las piezas gráficas.

Una vez realizada la validación con los miembros de la Fundación Quito Eterno y saber como los diseños se acoplaban a sus requisitos, objetivos de manera correcta fue necesario realizar una segunda validación con miembros del público objetivo, para esto se trabajo con dos personas de diferentes colegios dando todos los parametros de información que se imparten sobre la ruta y los detalles técnicos de funcionamiento de las piezas gráficas, como se evidencia a continuación:



Con esta validación se pudo llegar a tener una conclusión sobre el mejoramiento del aprendizaje que se imparte dentro de las Rutas de Leyendas ya que sin conocer de forma directa la experiencia los usuarios que se prestaron para la validación final de las piezas gráficas lograron adquirir un conocimiento sobre el personaje, lugares e historias que la ciudad de Quito tiene que ofrecer y como se manejan los recorridos.

Con esto se concluye las etapas de validaciones dejando que el proyecto llega a tener sus objetivos cumplidos de forma correcta y siendo validado por las dos partes que usarán las piezas gráficas.

3.3. Requisitos Técnicos

Para la producción de las piezas gráficas es requerido realizar el siguiente proceso para cada una de ellas, ya que cada pieza usará un troquelado diferente y una forma de pegado por lo cual a continuación se detallara todo el proceso para cada una de las piezas.

La pieza gráfica de los lugares es impresa en formato A4 y sus dimensiones son 15X11cm. por lo que es necesario realizar el troquel en estas medidas en la pieza, esta es impresa en anverso y reverso de tal manera que se puedan realizar los troqueles internos de las aberturas de cada ventana que descubrirá la información al terminar todos los cortes de la pieza esta es pegada y queda como una sola pieza, el costo de esta pieza en impresion digital y en material marfilisa es de \$ dólares en un tiraje de 100 piezas mientras que la mismas en impresión offset es de \$ dólares en un tiraje de 1000 piezas.

La segunda pieza gráfica la del personaje tiene que ser impresa en formato A3 ya que tendrá una dimensión 34X22cm. en las dimensiones que tiene que ser troquelado esta hecho tres partes separadas y una de ellas es la parte de la ilustración y la parte posterior en la cual se encuentran varios troqueles pequeños en los cuales se introducirán las piezas sacadas de la parte frontal, la segunda parte impresa es la parte interna la cual al igual que la anterior posee varios troqueles pequeños para introducir las piezas y la última sección es la parte que cubre la ilustración y la única que es impresa en anverso y reverso ya que las piezas tienen dos lados esta pieza es troquelada en las forma de las piezas esto tiene que ser de manera punteada para poder hacer a estas desprendibles una vez realizados todas estas impresiones sobre cartulina marfilisa se pegan las piezas en orden para poder armar finalmente la pieza el costo de estas piezas en impresión digital es de \$ dólares en un tiraje de 100 piezas y la misma en impresión offset es de \$ dólares en un tiraje de 1000 piezas.

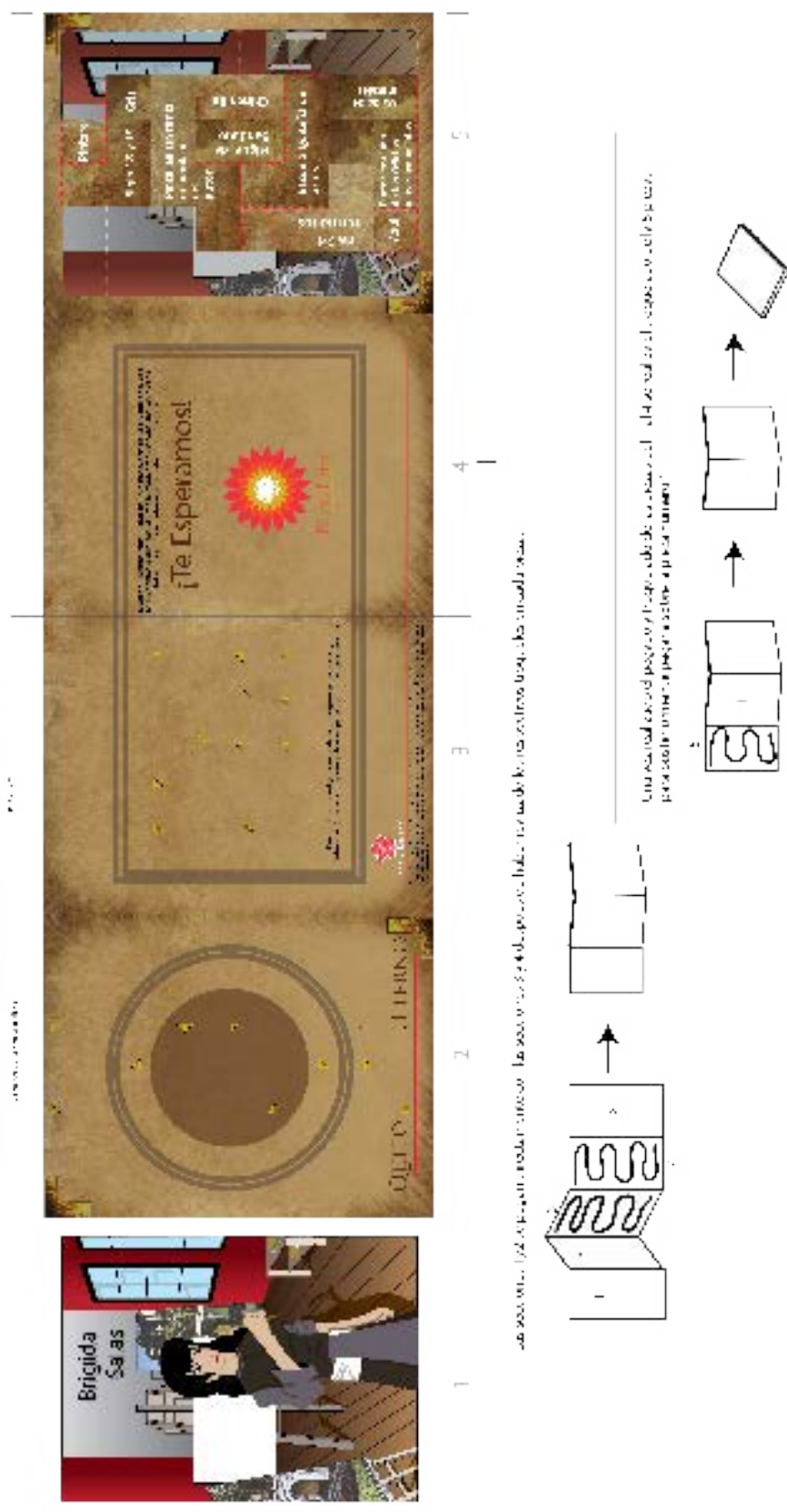
La última pieza es el comic coleccionable el cual es impreso en formato A4 utilizando toda la hoja y su troquelado se realiza en formato 29X21cm esta es impresa en anverso y reverso consta de 4 hojas a full color las cuales arman el comic, en este solo se tiene el troquel principal para dejar el tamaño final y son grapados en el centro del cuaderno para poder terminarlo, el valor de realización de esta pieza es de \$ dólares en impresión digital en un tiraje de 100 piezas mientras que la misma pieza en impresion offset tiene un costo de \$ dólares en un tiraje de 1000 piezas, en las dos piezas la portada es impresa en un material duro para que sea resistente y sus hojas son impresas en papel bond de 75 gramos.

Una vez establecidos todos los puntos de fabricación de cada pieza gráfica a continuación se

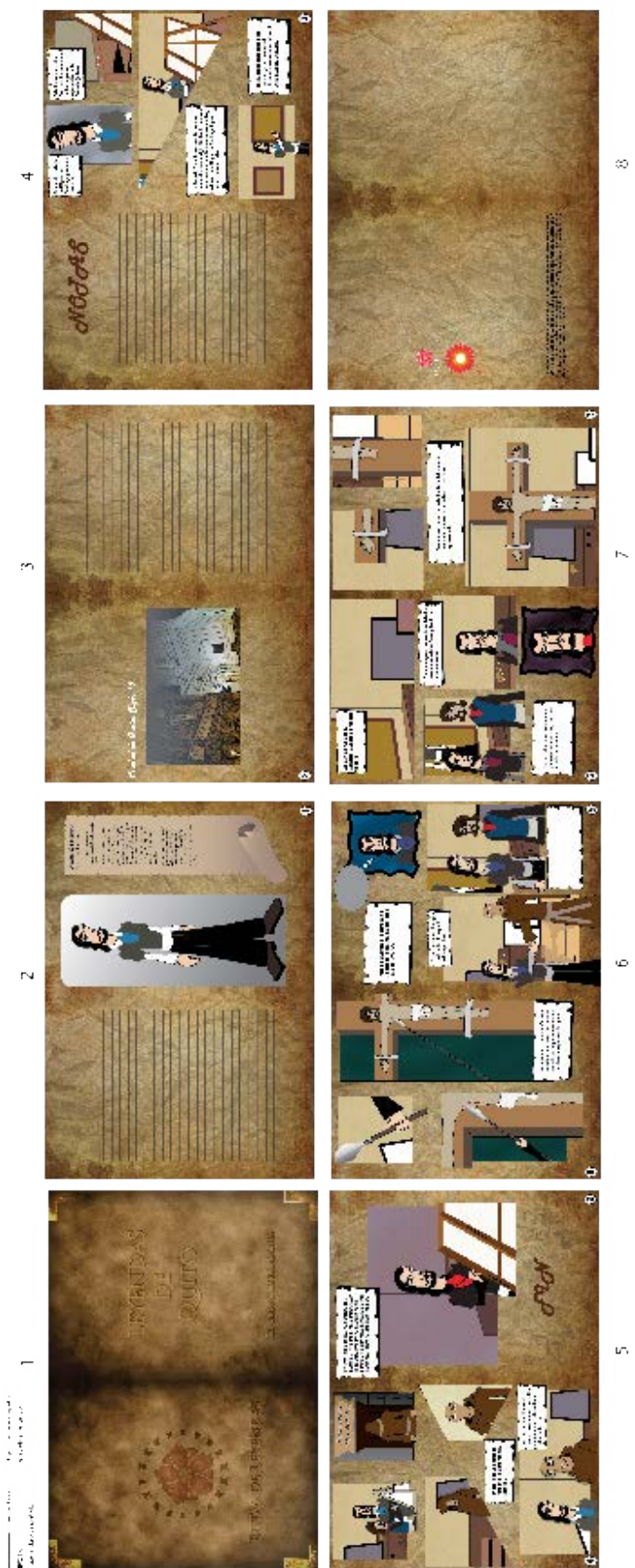
Pieza Lugares:



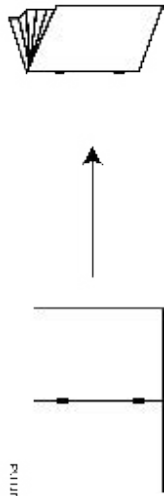
Pieza Personaje:



Pieza Comic:



Los pieños son del tamaño especificado en la parte superior del documento e impresos tipo recto como se detalla a continuación:
- 3, 4, 5, 6, 7
Por ende, los 3, 4, 5, 6, 7



Conclusiones

Las conclusiones que se dieron al finalizar este trabajo fueron varias ya que no solo se logró conocer un programa que trata de rescatar la identidad cultural quiteña sino también promocionarla dentro de los jóvenes de la capital en las escuelas y colegios mediante una experiencia establecida desde el año 2001 como es su programa ruta de leyendas, así se llegaron a las siguientes conclusiones:

La parte teórica de este trabajo fue de suma ayuda al momento de conocer la problemática a la cual se estaba atacando ya que permitió conocer todo el entorno que rodea a la experiencia y saber cómo trabajar con esta.

Se conocieron los puntos de aprendizaje experiencial y diseño de experiencias para poder desarrollar las piezas gráficas para poder analizar y crear los requisitos de diseño que llevarían a todas las piezas creadas en este trabajo ya fueran bocetos o las piezas finales.

Las piezas logran cumplir su propósito principal el cual es promover y preservar las enseñanzas impartidas en las Rutas de Leyendas realizadas por la fundación Quito Eterno y apoyan al programa de manera correcta.

La experiencia creada por la Ruta de Leyenda se pudo complementar con las piezas ya que como se logra comprobar en la validación final estas pueden sorprender e interactuar con los participantes de la rutas de leyendas.

Se logra analizar las Rutas de Leyenda para determinar el porcentaje de enseñanza y tipo de experiencia que se da en cada recorrido y cuáles son los puntos que más llaman la atención de los participantes.

La fundación Quito Eterno posee una variedad de programas que pueden ser tratados desde el diseño para poder potenciarlos y hacer que el público conozca estas propuestas para que el trabajo de la fundación continúe y puede conservarse las historias y leyendas de la ciudad de Quito.

La fundación está dispuesta a implantar estas propuestas dentro de su proyecto ya que como se explicó la propuesta apoya de manera correcta toda la visión que posee Quito Eterno de experiencia y aprendizaje

Recomendaciones

Las recomendaciones que se sacan de este desarrollo son varias sin embargo son acerca de cómo se puede lograr la implementación de este trabajo de manera correcta sobre las rutas de leyendas, es así como llegamos a las siguientes:

Los costos de producción de las piezas son elevados y al ser la fundación una entidad auto financiada y no recibir ninguna ayuda del sector público tiene ciertas limitaciones en cuanto a desarrollo y trabajo en sus diferentes proyectos y el implementar estas piezas representaría un costo extra que no está cubierto en los costos de las rutas de leyendas.

Si las piezas gráficas van a ser utilizadas dentro del programa es necesario respetar los diferentes derechos de autor acerca de las personas involucradas en todo este proceso en este caso quien realiza este trabajo, la fundación y la Pontificia Universidad Católica deben llegar a un acuerdo para poder usar las mismas y establecer los lugares en los que se usaran los diferentes logos que respalden las piezas gráficas usando los manuales de imagen de cada una de las partes involucradas.

Se recomienda en el caso de realizar la impresión de los diseños presentados en este trabajo realizarlos en tirajes altos para disminuir el costo de producción de cada pieza lo cual hará más fácil la integración con el proyecto y con los fondos disponibles por parte de la fundación.

No realizar ningún cambio sobre las piezas gráficas si no ha sido autorizada por parte de la persona autora de los mismos ya que esto infringiría los derechos de autor que se establecen previamente.

Bibliografía

La bibliografía usada en este trabajo académico fue la siguiente:

Freire Edgar, “El derecho y el revés de la memoria Quito tradicional y legendario”, Fonsal, 2005.

Constitución de la República del Ecuador, 2008.

Silva Vallejo, Fabio. “Las voces del tiempo: oralidad y cultura popular”, Arango Editores, 1999.

Barsfield Thomas, “Diccionario Antropológico”, 2000

Kolb, David Experiential learning: experience as the source of learning and development, 1984.

MEMORIA Y RESIGNIFICACION, Apuntes desde la gestión del Patrimonio cultural, Agustín Azkarate Catedrático de Arqueología.

DISEÑO ESTRATEGIA Y TACTICA, Rodríguez Luis Alfredo.

Design Methods, Jones Ch.

Jones Ch, Informe sobre la metodología del diseño, Gustavo Gili, Barcelona

Asimow M, Introducción al proyecto, Herrero Hermanos, Mexico

Systematic method for designers, Archer Bruce, Londres college of art.

Como nacen los objeto Munari Bruno, Gustavo Gili, Barcelona, 1983.

Metodología del Diseño, González Mónica, Universidad de Londres.

Estructura Programática presupuesto general del Estado, 2011

http://finanzas.gob.ec/portal/page?_pageid=1965,227934&_dad=portal&_schema=PORTAL

<http://www.ministeriodecultura.gob.ec/proyectos.html?catid=40>

<http://www.ministeriopatrimonio.gov.ec/>